

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #251 | 3,99€
Play manía
32 PÁGINAS
GUÍA DOBLE
BORDERLANDS 3
+ MAN OF MEDAN
¡YA LLEGAN!
GRID
CODE VEIN
FIFA 20
GHOST RECON: BREAKPOINT
THE SURGE 2
Especial MONSTER HUNTER
ANÁLISIS DE MHW: ICEBORNE
LA HISTORIA DE LA SAGA
Playmanía 251 Precio 3,99€
8 424094 800032 00251
COMPARATIVA
LOS MEJORES "LOOTER SHOOTERS"
REPORTAJE
MITOS DEL ROL QUE VUELVEN
BORDERLANDS 3
¡ANALIZAMOS EL SHOOTER MÁS ESPERADO EN PS4!
¡PUNTUADOS!
¡ALUVIÓN DE NOVEDADES!
eFootball PES 2020 ■ NBA 2K20
Final Fantasy VIII Remastered ■ Control...
REPORTAJE
MAESTROS DEL DESARROLLO NIPÓN
Repasamos sus trayectorias y desvelamos sus proyectos futuros
AVANCE ESPECIAL
UN OTOÑO LLENO DE JUEGAZOS
Death Stranding ■ Need for Speed: Heat
Call of Duty: Modern Warfare ■ MediEvil...

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



De vuelta a la ¿dura? realidad

Pues ya estamos de vuelta. Tras unos días de asueto, playita y, cómo no, videojuegos, volvemos de nuevo a nuestras rutinas. ¿Y vosotros qué tal la vuelta de las vacaciones? ¿Está siendo dura? Bueno, pensad que al menos estamos teniendo un mes de septiembre absolutamente de locos en lo que a lanzamientos se refiere. Hacía mucho que no vivíamos un mes de septiembre con tanta cantidad (y calidad) de lanzamientos. Tantos, que le hemos dedicado casi tantas páginas a las novedades este mes que parece un número prenavideño. ¡Así da gusto volver de las vacaciones!

Empezamos por el juego de portada: *Borderlands 3*. Un shooter ideal para jugarlo en cooperativo largamente esperado y que está a la altura de las expectativas. Seguimos con *Iceborne*, una expansión de *Monster Hunter World* (que, ojo, ya es el juego más vendido de Capcom con 13 millones de copias vendidas) tan grande que parece otro juego. También regresan estudios que siempre nos han dado buenos ratos como son Remedy y Sumermassive Games (con el sorprendente *Control* y el aterrador *Man of Medan*, respectivamente). No faltan las franquicias deportivas de calidad (como *NBA 2K20* o *PES 2020*); puñetazos de nostalgia como los que nos propinan *Yakuza 3, River City Girls* o *The Ninja Saviors: Return of the Warriors*; valientes apuestas patrias como *Blasphemous*...

Con tanto donde elegir, casi se nos olvida que pronto nos llega otra buena hornada de juegazos, como *NFS: Heat, Call of Duty: Modern Warfare, MediEvil* o... *Death Stranding*. ¡Por fin vamos a descubrir lo nuevo de Hideo Kojima! Y hablando de Kojima, no os perdáis el reportaje que os ha preparado Borja Abadie sobre el pasado, presente y futuro de los grandes maestros del desarrollo nipón. ¡Es canela en rama!

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

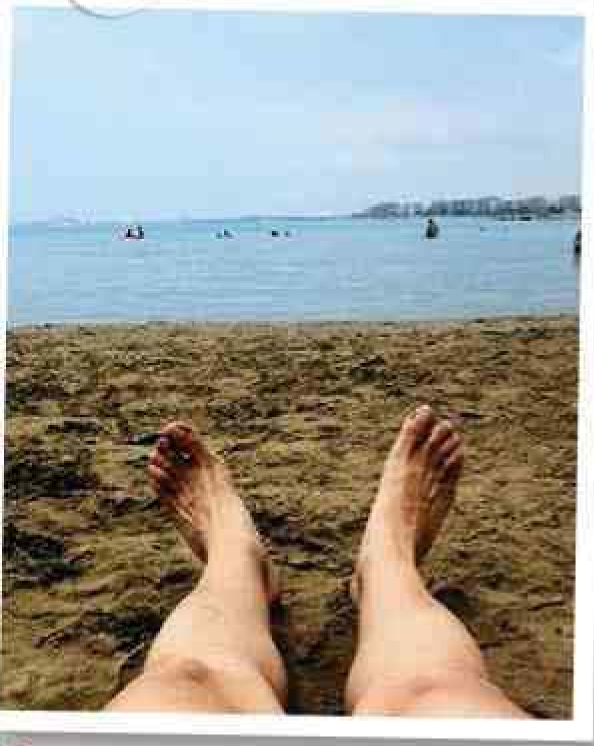
Este mes nos ha dado tiempo a... irnos de vacaciones pero tampoco mucho, que a la vuelta nos esperaba un aluvión de novedades para analizar.



Dani visitó el Fandome Arcade Experiencie donde pudo disfrutar de un montón de recreativas. Pero sólo abrió en verano.



Erick Boenisch, senior producer de *NBA 2K20*, le contó a Borja Abadie todas las novedades de este nuevo simulador.



Pero no os vamos a engañar. La mayor parte de este mes nos la hemos pasado tirados a la bartola en la playa. ¡Esperamos que vosotros hayáis podido hacer lo mismo!

Lo que nos habéis dicho...

¡Ay mi madre, el bicho!



@Emidan09
¡Aquí tengo a mí bicho! Creo que con mi estadística voy bien, haciendo estragos y... ¡las valquirias aniquiladas! #GodofWar @revisplaymania.



¡Imprescindible!



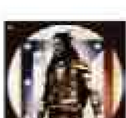
@albergoku94
Entrevista imperdible a Dominic Robillard, director creativo y Jeff Sangalli, director de arte del estudio @Pixelopus #ConcreteGenie ¡Muchas gracias! @revisplaymania.

Spider-decepcionado



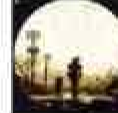
@Roque Villar
Es una pena que, con lo que me gusta Spiderman, el juego no me acabara de convencer. Me costó hasta acabarlo.

Esas mudanzas...



@Beas665
@revisplaymania Ya podíais vosotros reeditar la guía que hicisteis hace 20 años de *FF VIII*. Sería la leche, ya que la perdí en una mudanza. Saludos.

Jugones exigentes



@mercer317
Desde que jugué *Red Dead Redemption 2* empecé a fijarme más en todas las carencias de algunos videojuegos.

Críticas injustas



@PlayBetico
Veo injustas las críticas a @revisplaymania por subir el precio. ¡Que son 49 céntimos, joder! Muy poco ha subido la revista desde que salió por primera vez...

Apurando el verano



@AngeloArgus
Nada como leer Playmanía en la playa apurando el veranito @revisplaymania



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #251





Maestros del desarrollo nipón

» **Repasamos las trayectorias** de estos genios japoneses y nos asomamos a sus proyectos de futuro.



» **Mitos del rol que vuelven** tanto nipones (por ejemplo *Ni no Kuni*) como occidentales (*Baldur's Gate*, etc.).



» **Borderlands 3** es la novedad más destacada del momento y por eso ocupa nuestra portada este mes.

REPORTAJE

PÁGINA 16

Lanzamientos imprescindibles de este otoño

FIFA 20, Death Stranding, Call of Duty: Modern Warfare, NFS: Heat o *Shenmue III* son algunos de los bombazos que nos esperan en lo que queda de año. ¡Descúbrelos!

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



NEED FOR SPEED: HEAT | PS4 | EA GAMES | VELOCIDAD | 8 DE NOVIEMBRE

Need for Speed: Heat pisa a fondo el acelerador

APOSTARÁ POR LAS **PERSECUCIONES** EN UNA MIAMI DE LO MÁS "OCHENTERA"

Después de un año en blanco, como es habitual en la franquicia, *Need for Speed* regresa con la pretensión de enderezar el bólido tras algunas entregas que no cumplieron las expectativas de los fans. *Need for Speed: Heat* se aparta de la fórmula de las dos últimas iteraciones y apuesta por las persecuciones entre delincuentes y policías. Al fin y al cabo, ¿no es esa la esencia de la saga?

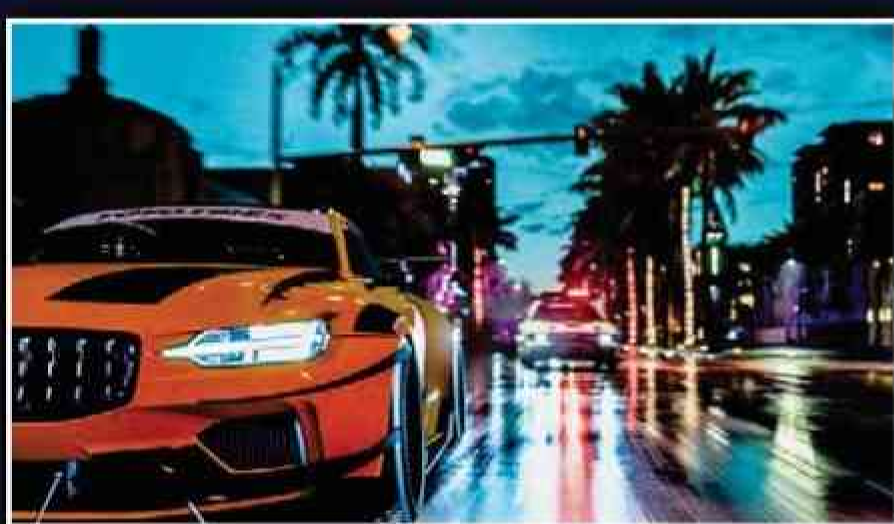
Con una ambientación ochentera y una aproximación a la acción más directa y desenfadada, *NFS: Heat* nos transportará a Miami. Aun teniendo un planteamiento de mundo abierto, lo mostrado hasta ahora luce realmente espectacular, haciendo gala del motor gráfico Frostbite. Los entornos, más vivos y detallados que nunca, se funden con efectos de iluminación, reflejos y partículas a más de 200 kilómetros por hora con una fluidez pasmosa. Es cierto que aún queda ver como rinde la experiencia con el mando en las manos, pero la factura visual que el título promete no parece que vaya a dejar indiferente a nadie. La jugabilidad girará en torno a dos filosofías: la conducción de adherencia, ideal para las carreras, y la conducción basada en el derrape, diseñado para eventos específicos. A su vez, la progresión del juego abandona el modelo visto en *Payback* para adoptar "una propuesta de personalización más enfocada en el rendimiento". Quitamos las SpeedCards y ahora pones verdaderas partes a tu coche, al desbloquearlas con la progresión, así que esas partes cambiarán la forma en la que tu coche funciona y se conduce en el juego.", afirman desde Ghost Games.

Dos de los volantazos más destacados son la ausencia de cajas de botín y la posibilidad de jugar sin conexión a Internet. Gran parte del feeback negativo que recibió la última iteración de la serie apuntaba a estos dos aspectos que inequívocamente lastraban la experiencia de juego, pero como se suele decir rectificar es de sabios y EA quiere hacerlo.



Los desarrolladores aseguran que la presión de las fuerzas del orden durante las persecuciones será más agresiva y desafiante que nunca.





ASÍ ES LA **ULTIMATE** EDITION

De venta exclusiva en las tiendas GAME y limitada a sólo una reserva por socio, la Ultimate Edition contiene el juego Need for Speed Heat en una caja de coleccionista junto a jugosos extras como un coche a escala 1:43 realizado en aleación de zinc, un libro de arte con 48 páginas, 4 imanes, 7 stickers y una preciosa steelbook alternativa. Eso sí, ya sabéis que las ediciones especiales suelen tener un precio "especial". Y ésta cuesta 119,95€.





Aún queda ver cómo rinde la experiencia con el mando en las manos, pero la factura visual que el juego promete no parece que vaya a dejar indiferente a nadie.





SUBEN

CAPCOM Y LA SERIE RESIDENT EVIL

Después de colocar su "remake" de *Resident Evil 2* como uno de los mejores juegos del año, Capcom ahora prepara *Project Resistance*, una nueva entrega de la saga que apostará por el multijugador asimétrico, con 4 usuarios defendiéndose de las oleadas de criaturas controladas por un quinto jugador. La cosa promete.

SONY COMPRA INSOMNIAC GAMES

Aunque muchos de sus juegos han sido exclusivos, Insomniac no formaba parte de la "familia PlayStation" hasta que el pasado mes de agosto Sony adquirió el estudio responsable de *Ratchet & Clank*, *Resistance* o el último *Spider-man*. ¡Gran jugada!

LAS EDICIONES "COMPLETAS"

Una buena forma de asegurarnos tener todos los contenidos de nuestro juego favorito son las ediciones "completas" o GOTY. Y este mes salen algunas, como la de *Spider-Man* o la de *The Walking Dead*.

BAJAN

SIN NOTICIAS DE PS5, AL MENOS POR AHORA

Pasan los meses y Sony sigue sin mostrar sus cartas en lo que a la "next gen" se refiere. En el pasado Tokyo Game Show tampoco anunció nada al respecto (no tuvo ni conferencia como tal), aunque sí se mostrarón futuros éxitos de PS4.

LAS CAMPAÑAS "ANTI VIDEOJUEGOS"

Una gran cadena de TV nacional se ha hecho eco de las declaraciones de unos "expertos" que alertan de la excesiva violencia en el 80% de los videojuegos que juegan los niños menores de 14 años. ¿No se cansan de hacer estas campañas?

IKUMI NAKAMURA ABANDONA TANGO

La directora creativa y de arte de Tango Gameworks, Ikumi Nakamura, abandona el estudio en pleno desarrollo de *GhostWire: Tokyo*, el nuevo juego de Shinji Mikami anunciado en el pasado E3. Le deseamos mucha suerte y esperamos que no se vea muy afectado ese desarrollo por su marcha.



EN POCAS PALABRAS

PREVIOUSLY ON YAKUZA...

REPARTIENDO POR KAMUROCHO

Sega ha anunciado que la edición **en formato físico de *The Yakuza Remastered Collection*** se lanzará el **22 de febrero.** El pack contendrá ***Yakuza 3, Yakuza 4*** y ***Yakuza 5***. La editora japonesa ha confirmado que llegarán con mejoras gráficas, una resolución de **1080p, 60 fps** estables y todo el contenido de las versiones originales.

MAGIC X GUILD X RPG

MAGOS, PARA QUÉ OS QUIERO

El popular **manga y anime Fairy Tail, de Hiro Mashima,** se estrenará en el mundo de los videojuegos **en 2020. De la mano de Gust Studios y Koei Tecmo,** este J-RPG nos dará la oportunidad de controlar a personajes tan carismáticos como **Natsu Dragneel, Lucy Heartfillia** y otros aún no anunciados.



CON LA ROSALÍA INCLUIDA

APRENDE A MOLAR EN LA DISCO 2020

El próximo **5 de noviembre** llega la cita anual ineludible para los más bailongos con ***Just Dance 2020***. El juego contará con **40 temazos** entre los que destacan "Taki Taki" de DJ Snake Ft. Selena Gómez, Ozuna y Cardi B, **"Baby Shark" de Pinkfong,** y, cómo no, el exitazo **"Con Altura" de Rosalía.**

EXPANSIÓN PROCEDURAL

HASTA EL INFINITO Y... BEYOND

La epopeya espacial de **Hello Games** cuenta con una nueva edición **en formato físico con *No Man's Sky Beyond***. La compatibilidad con **PS VR** y un cooperativo online profundo y totalmente renovado, son sus mayores novedades.



TRAJES, HACHAS Y MÁS

MÁS LEÑA AL FUEGO DE FORTNITE

Warner Bros. Interactive Entertainment y Epic Games lanzarán ***Fortnite: Lote Fuego Oscuro*** **el 5 de noviembre.** Una colección de "cosméticos" completamente nueva que promete ser el **paquete de contenido más grande** de la historia de este popular battle royale.

¿EN QUÉ BANDO ESTÁS?

BIENVENIDO MR. MARSHALL

Tokyo Ghoul: re Call to Exist aterrizará en occidente el próximo **15 de noviembre**. Una verdadera alegría para los fans ya que es la primera vez que un juego de este **anime se lanza en Europa.** Podremos escoger entre ghouls o investigadores y **jugar solo o con amigos.**



EL MEJOR HOMBRE ARAÑA

ABSTENGANSE ARACNOFÓBICOS

Ya puedes hacerte con **Marvel's *Spider-Man: Game of the Year Edition***. El sobresaliente título de **Insomniac Games** vuelve acompañado de los **tres capítulos adicionales** que conforman el arco narrativo **"La Ciudad Nunca Duerme"**. Si no lo has jugado, ya estás tardando.

CON TODO INCLUIDO

LOS ZOMBIES NUNCA MUEREN

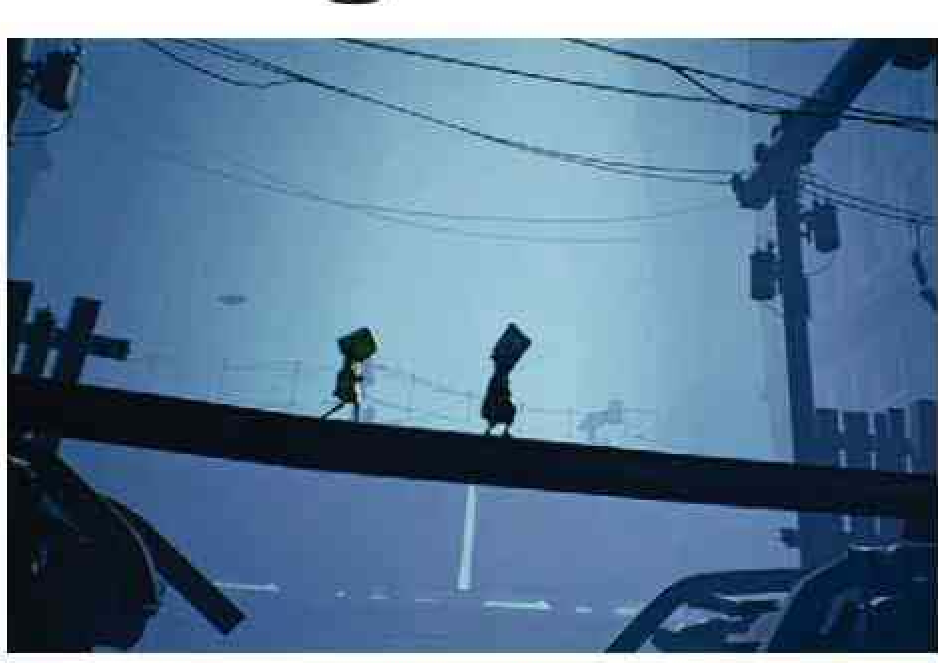
Vive la **historia completa de Clementine**, de niña a superviviente, con ***The Walking Dead: The Telltale Definitive Series.*** La edición contiene las **cuatro temporadas completas**, además de los **DLC *Michonne, 400 Days*** y contenido extra.



LITTLE NIGHTMARES 2 | PS4 | BANDAI NAMCO | 2020

Hay pesadillas a las que merece la pena regresar

Bandai Namco ha anunciado que el próximo año lanzará *Little Nightmares 2*. El equipo detrás del desarrollo de esta singular aventura de terror, Tarsier Studios, promete que la secuela será más larga y ambiciosa que la primera entrega. "Esta vez tenemos el objetivo de hacer un juego más grande, con más entornos, más variedad y más enemigos", afirma Lucas Roussel, productor del juego.



El oscuro y enigmático tráiler con el que se anunció, desprende todo el encanto grotesco que nos enamoró de la primera entrega.



Eres un poderoso samurái, pero luchar contra terroríficos Yokais no es moco de pavo.

NIOH 2 | TEAM NINJA | PS4 | SIN CONFIRMAR

Fantasmas del pasado

Durante la pasada Gamescom de Colonia, el Team Ninja ha aportado información sobre el esperado regreso de su mística visión del violento periodo Sengoku. Tras el periplo de William Adams, en *Nioh 2* tocará encarar un nuevo desafío con un nuevo protagonista que dará mucho de qué hablar. Según ha comentado Tom Lee, director creativo de esta nueva aventura, "en parte es humano pero a la vez posee el extraordinario poder de un Yokai. Como guerrero samurái, su viaje nos llevará a través del traicionero periodo Sengoku de la historia de Japón. Y su transformación de humano a demonio le llevará a las profundidades del Oscuro Reino de los Yokai. Os prometo que esta metamorfosis será espectacular y dará como resultado una acción increíblemente intensa". Desde luego nosotros estamos deseando comprobar si superará al primero y si logrará acercarse al ya mítico *Sekiro*.



Más de 50.000 jugadores de todo el mundo probaron la última demo cerrada, facilitando un valioso feedback al estudio.



La progresión del protagonista parece ser uno de los principales ejes de la secuela, a nivel jugable y narrativo.

¡La familia crece! DualShock 4 tiene cuatro nuevos modelos

Si hace un par de meses os mostrábamos en estas mismas páginas algunos de los DualShock 4 más exclusivos, este mes de septiembre 4 nuevos modelos se suman a los más de 25 que se han ido añadiendo a la colección desde que PS4 saliera a la venta hace casi seis años.



Titanium Blue

LANZAMIENTO: 25 de septiembre

Con un acabado azul metálico en la parte superior que se complementa con una parte trasera en azul mate. Nuestro favorito de esta hornada. Y es mucho más bonito "al natural" que en la foto.

Rose Gold

LANZAMIENTO: Ya disponible

Otra preciosidad con acabado en dorado y un matiz rosa sutil. Y en noviembre saldrán los auriculares Rose Gold Edition Headset, con los colores a juego y las mismas prestaciones que el Gold Wireless Headset.

Red Camouflage

LANZAMIENTO: 25 de septiembre

Después de los modelos verde y azul, ahora llega el Red Camouflage. Con el icónico diseño de camuflaje sobre negro, rojo y marrón, este DualShock 4 incluye detalles en plateado para darle brillo.

Electric Purple

LANZAMIENTO: Ya disponible

Este llamativo DualShock 4 se presenta en dos tonos violetas y con los símbolos de PlayStation en los botones en blanco, para darle más contraste. Desde luego es un modelo de lo más original.



Las novedades de PlayStation™ Now en septiembre


THE SURGE


VAMPYR


RIDE 3


LITTLE BIG PLANET 3

El servicio de juegos en streaming de PlayStation ofrece más de 600 títulos de PS4, PS3 y PS2 y su catálogo crece cada mes. En septiembre incorpora juegazos como *Vampyr, The Surge* o *Gravity Rush 2*.

PlayStation Now es un servicio de juegos por streaming para PS4 que nos permite acceder a un catálogo de más de 600 juegos de PS4, PS3 y PS2 (los de PS4 y PS2 además pueden descargarse) pagando una cuota mensual o anual (hay una prueba gratuita de 7 días sólo para nuevos clientes).

Dicho catálogo crece cada mes con una nueva remesa, y en la del mes de septiembre destacan juegazos como *The Surge* (rol y acción al estilo *Dark Souls* en un escenario futurista), *Farming Simulator 19* (un excelente simulador de gestión agrícola lanzado hace menos de un año) o *Vampyr*, que nos sumerge en una historia de vampiros en el Londres victoriano. Son sólo tres ejemplos de las incontables horas de diversión que te esperan en PS Now.

Los juegos de septiembre

THE SURGE
FARMING SIMULATOR 19
VAMPYR
MUDRUNNER
RIDE 3
LITTLE BIG PLANET 3
GRAVITY RUSH 2
TITAN QUEST
DE BLOB
RED FACTION: GUERRILLA RE-MARS-TERED


GRAVITY RUSH 2


RED FACTION: GUERRILLA RE-MARS-TERED

Lo mejor de PlayStation™ Now

PlayStation 4

Ofrece algunos juegos de PlayStation Hits (algunos exclusivos de PS4) y no pocos "tapados" que merece mucho la pena descubrir gracias a PlayStation Now,



EXCLUSIVOS IMPRESCINDIBLES. En PlayStation Now nos esperan alguno exclusivos de gran calidad como *Until Dawn, Bloodborne* o *Gravity Rush 2*.

BOMBAZOS NO EXCLUSIVOS. Como *Metal Gear Solid V, Asseto Corsa, Prey, The Elder Scrolls Online*... Cada vez hay más y mejores.



PlayStation 3

Si recuerdas con cariño tu PS3, vas a alucinar con la cantidad de juegazos que hay en PS Now. Están la mayoría de sus imprescindibles. ¡Y había muchos!

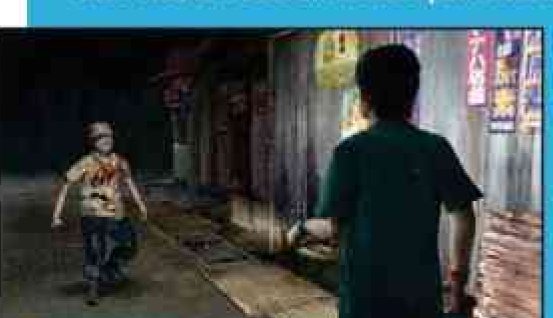


EXCLUSIVOS IMPRESCINDIBLES. Como *The Last of Us*, los tres primeros *Uncharted, Beyond: Dos Almas, Heavy Rain, Heavenly Sword*...

BOMBAZOS NO EXCLUSIVOS. ¿Quién no querría volver a *Red Dead Redemption*, los tres *BioShock, Fallout New Vegas* o los *Batman Arkham* de PS3?

PlayStation 2

Los 128 bits de Sony tienen menos representantes en PlayStation Now que sus dos hermanas mayores. Aun así, ofrece un buen puñado de inolvidables.



EXCLUSIVOS IMPRESCINDIBLES. Como *Forbidden Siren, Ape Escape 2* o los RPG de Level-5 como *Dark Cloud, Dark Chronicle* y *Rogue Galaxy*.

MUCHOS CLÁSICOS DE PS2 en PS Now están en su versión HD para PS3, como *Silent Hill 2* y 3, los *Metal Gear Solid, Ico* y *Shadow of the Colossus*...





ENTREVISTA A...
ENRIQUE CABEZA
DIRECTOR CREATIVO DE BLASPHEMOUS

"Nunca ha sido nuestra intención provocar a la comunidad religiosa"

Charlamos largo y tendido con Enrique Cabeza, el director creativo de *Blasphemous*, la nueva aventura de los sevillanos The Game Kitchen que promete ser un éxito internacional.

The Last Door fue un juego "point & click" episódico que recuerda a las obras de Edgar Allan Poe o Lovecraft.

Enrique Cabeza es uno los grandes exponentes de The Game Kitchen, el estudio sevillano que está sorprendiendo a medio mundo con *Blasphemous*. El juego ya está entre nosotros, así que no nos hemos resistido a hablar con su director creativo para saber más.

Vuestra campaña de Kickstarter fue un rotundo éxito, recaudando casi siete veces más del objetivo fijado. ¿Hasta qué punto crees que la dirección artística y la demo mostrada fueron clave para semejante acogida?

Nunca se puede saber dónde estaría la clave en una campaña de "crowdfunding", sólo podríamos especular. Quizás fuera la combinación de un apartado artístico arriesgado con un "gameplay" que resultara familiar a los jugadores, que incluso viendo una sola imagen o video pudieran saber de qué tipo de juego se trataba. Puede que también nuestra propuesta de hacer un juego intentando que tanto personajes como enemigos se sintieran únicos y originales, o el tipo de animación tradicional y muy fluida fueran aspectos que calaran en los corazones de los jugadores.

¿Crees que los usuarios siguen confiando en Kickstarter como lo hacían hace años o la "burbuja" del crowdfunding se ha pinchado en cierta manera para estabilizarse?

No somos unos expertos en "crowdfunding", pero creo que Kickstarter tuvo unos años de mucha popularidad y que ya se ha perdido. Nos gustaría que *Blasphemous* sea un proyecto que haga recuperar la confianza a futuros mecenas. Desafortunadamente es la única vía de financiación para muchos creadores y es normal esa desconfianza.

¿Qué importancia ha tenido el "feedback" de la comunidad y los "backers" en el desarrollo de *Blasphemous*?

Siempre el "feedback" de la comunidad es muy importante. Es imposible contentar a todos, pero creo que hemos hecho un buen trabajo a la hora de escuchar a la comunidad e implementar gran parte del "feedback". De todas formas, la relación entre la comunidad y nosotros continúa y nos hará falta su "feedback" a la hora de la creación de nuevo contenido o de correcciones en el material existente.

Cocina sevillana a por la estrella Michelín

Repasamos la corta historia de The Game Kitchen, el estudio sevillano que ha convertido a *Blasphemous* en el mayor éxito español nunca visto en Kickstarter.

The Game Kitchen comenzó su andadura en Sevilla en el año 2010. Durante sus primeros meses de vida se dedicaron a realizar encargos y pequeños juegos para clientes de todo tipo, lo que, además de servir como sustento para el estudio, les hizo ganar una experiencia muy valiosa que luego aplicaron para sus propias creaciones. La accesibilidad también es una de sus máximas como estudio, creando juegos que puedan ser disfrutados, a ser posible, por personas con discapacidades.

Su primer gran juego fue *The Last Door*, una aventura gráfica de corte clásico y estética "píxel art" que pretendía recuperar lo mejor de aquellos clásicos de LucasArts y Sierra de los años 80 y 90. El desarrollo era el de un clásico "point & click" y fue financiado por "crowdfunding". A partir del éxito del primer episodio varias distribuidoras se pusieron en contacto con ellos para seguir lanzando el resto de capítulos de esta aventura. Como podéis leer en la entrevista en palabras del propio Enrique Cabeza, el éxito fue notable, pero tampoco abrumador. Su siguiente trabajo, *Blasphemous*, ha sido la campaña española mejor recibida en la historia de Kickstarter y el juego acaba de lanzarse en PS4. Podéis leer nuestro análisis en este mismo número.



Blasphemous es un "metroidvania" de scroll lateral que promete convertirse en el mayor éxito del estudio sevillano.

¿Cuál es el mayor reto al que os habéis enfrentado durante el desarrollo?

Creo que el diseño y la implementación de los bosses del juego ha sido una de las cosas más complicadas. Ha sido realmente difícil hacer que los bosses de gran tamaño cobren vida en el juego y otorgarles de un diseño a la altura de los demás aspectos y sobre todo que supusieran un reto único para los jugadores. También la progresión del personaje principal ha sido una tarea tediosa que nos ha llevado de cabeza. Por no mencionar el trabajo de arte, que ha sido colosal. Tanto la documentación como el diseño de tantos personajes y elementos del juego ha sido un trabajo largo y profundo y, sobre todo, llevar esta gran cantidad de cosas a la animación en pixel art. En el libro de arte de *Blasphemous* que publicamos junto al juego los interesados podrán ver el extenso trabajo que hemos realizado en este apartado, explicando la inspiración trás cada elemento ¡No os lo perdáis!

¿No resulta, entre comillas, más fácil desarrollar un juego que no está en el foco de atención internacional como *The Last Door* que cumplir con las altas expectativas creadas de *Blasphemous*? ¿En algún momento tuvisteis miedo de acabar como *No Man's Sky*?

Siempre se tiene cierto miedo. En el desarrollo de un videojuego ocurren continuamente problemas de todo tipo que hay que resolver, decisiones muy importantes que hay que tomar y aunque se lleve un "planning" sobresaliente, siempre hay incertidumbres. El estar trabajando tantas horas durante varios años concentrándose en una misma cosa hace que se pierda un poco la perspectiva general y a veces nos damos cuenta tarde de ciertos problemas que nos obligan a reaccionar rápidamente.

¿Qué crees que necesita el desarrollo de videojuegos en España para de verdad dar el salto y sacar a la luz el talento que pulula por el país?

Estamos en un momento muy bueno en el desarrollo español y hay que seguir trabajando en ello. Aunque cada vez hay más profesionales, muchos de ellos entran en la industria de los juegos móviles y el espacio para hacer juegos independientes o producciones mayores de consolas y PC sigue siendo reducido. Seguramente entre esas cosas que harían falta estarían creer más en nuestras posibilidades, tener los pies siempre en la tierra, aprender constantemente y trabajar duro.

"Estamos en un momento muy bueno en el desarrollo español y hay que seguir trabajando. Debemos creer más en nuestras posibilidades, tener los pies siempre en la tierra, aprender constantemente y trabajar duro".

¿Por qué decidisteis aparcar las aventuras para apostar por un "hack and slash" teniendo en cuenta el notable éxito de *The Last Door*?

Realmente *The Last Door* nunca tuvo un éxito comercial suficiente como para mantener el estudio hasta que finalmente publicamos una segunda temporada del juego. Creo que *The Last Door* tuvo su momento en nuestras carreras como desarrolladores y llegó el momento de hacer algo diferente. Pero, sinceramente... ¡me encantaría hacer otra aventura gráfica!

"Diseñamos la ambientación para que los jugadores sientan que están en un mundo que les es ajeno, que tiene vida propia y no necesita de ningún protagonista para existir. Ellos deben unir las piezas del lore".

¿Qué puedes contarnos del universo y la historia de *Blasphemous*?

Lo que puedo decir es que el universo e historia del juego han sido diseñados para que los jugadores puedan, entre todos, unir todas las piezas del gran puzle que es el "lore" de *Blasphemous*. Diseñamos la ambientación para que los jugadores sientan que están en un mundo que les es ajeno, que tiene vida propia y no necesita de ningún protagonista para existir. Queremos que los jugadores se sumerjan en el universo del juego y que cada uno sienta algo diferente.

¿Pensáis que la comunidad religiosa, los aficionados a la Semana Santa y demás van a criticar *Blasphemous*?

Todo puede pasar, pero nunca ha sido nuestra intención generar ningún tipo de conflicto ni provocación. Es un juego cuya ambientación ha sido inspirada en el folclore del sur de España (sobre todo), que está muy relacionado con el arte y la cultura religiosa, y en esa influencia se reivindica y homenajea a este tipo de arte creando nuestra propia fantasía oscura. Creemos que se han entendido nuestras intenciones tanto dentro como fuera de España.

Las comparaciones con *Castlevania* y *Dark Souls* siempre han estado presentes al hablar de *Blasphemous*. ¿Qué tiene vuestro juego extraído de estos dos clásicos?

Estos juegos son sagas increíblemente influyentes y además de nuestros juegos preferidos. Creo que en lo que respecta a *Dark Souls*, la influencia más importante ha sido con respecto a la atmósfera y la narrativa, pero en el caso de *Castlevania*, en *Blasphemous* podemos decir que ha sido una de las mayores influencias, sobre todo *Symphony of the Night*.

La dificultad es bastante alta. ¿En algún momento pensasteis en incluir algún modo Fácil para ampliar la audiencia potencial del juego?

Sí, durante el desarrollo hemos planteado ese tema varias veces, aunque por ahora lo hemos dejado aparcado por cuestiones de tiempo, pues hacer un modo Fácil o Difícil tampoco es tarea sencilla. Si en algún momento decidimos incluir un modo Fácil en alguna actualización del juego, será porque hemos tenido tiempo de diseñarlo correctamente.

¿Cómo ha sido el proceso artesanal y a la antigua usanza de crear las animaciones a mano?

Es un tipo de animación muy tediosa de realizar. Hoy día los desarrolladores disponen de muchas herramientas de animación pero en este caso la animación es fotograma por fotograma lo que resulta muy trabajoso; y además, Raúl Vivar, el animador líder de *Blasphemous*, es capaz de otorgar a las animaciones un extra de fluidez que se ha convertido en una seña de identidad del juego. Creemos que ese gran esfuerzo ha merecido la pena.

Me cuesta mucho regresar al futuro

Borja Abadie
@BorjaAbadie



Que nadie me malinterprete. Amo Regreso al Futuro sobre todas las cosas y pasé buena parte de mi infancia soñando con monopatines voladores, viajes en el tiempo y odiando a Biff Tannen y a toda su estirpe. Pero vamos, que no vengo a hablar de esto, es sólo un recurso, una gracieta para hablar de mi libro, que diría Umbral. La industria del videojuego ha cambiado mucho durante los últimos años.

En tiempos de Marty McFly, los juegos salían al mercado enteros. Sí, podían tener una ristra de bugs o ser insufriblemente malos para siempre, como el mismo juego de Regreso al Futuro para NES. Las actualizaciones constantes de hoy en día pueden ser molestas, pero reconozcamos que mejoran (casi siempre) los productos que compramos y eso es algo que, por mucho que nos moleste la dichosa descarga cuando queremos jugar, redunda en beneficio de los jugadores. Sin embargo, esta ventaja se ha transformado en una cierta "vagancia" por parte de los desarrolladores, que no pulen tanto como deberían sus juegos sabiendo que, a la postre, siempre les quedará el comodín del parche. De hecho, no quiero culpar a los estudios desarrolladores, más bien a las editoras o distribuidoras que fuerzan a estos equipos humanos para alcanzar una fecha de salida que muchas veces es imposible de lograr teniendo en cuenta el estado de un determinado proyecto. La maquinaria de marketing tiene unos tiempos mu concretos, prefijados con meses de antelación y detesta los viajecitos en Delorean que puedan retrasar su lanzamiento al mercado.

AGRADEZCO LOS CONTENIDOS ADICIONALES GRATUITOS PARA UN JUEGO, PERO PREFERIRÍA QUE RETRASASEN EL LANZAMIENTO PARA INCLUIRLOS DE PRIMERAS.

Las expansiones o DLC es otro fenómeno que se ha multiplicado durante los últimos años. Siempre ha existido, sí, pero cada vez es más común que el plan de lanzamiento de un nuevo juego incluya el ya clásico pase de temporada. Dejaremos este debate para otro día porque, en la mayoría de ocasiones disfruto con este tipo de contenidos extra. El problema es que esta moda de contenidos postlanzamiento también se está poniendo de moda para contenidos que deberían estar incluidos de inicio. Os pongo varios ejemplos recientes. *Rage 2* ha estrenado, desde su lanzamiento, un modo nueva partida +, nuevas opciones de dificultad, vehículos, eventos dinámicos... Algo muy similar ha sucedido con *Days Gone*, varios títulos de Ubisoft y un largo etcétera. Es algo que deberíamos agradecer porque son contenidos gratuitos y de hecho lo aplaudo. El problema es que me cuesta horrores regresar al futuro. No sé si os pasará también a vosotros, pero soy bastante obsesivo completando los juegos. Los exprimo al máximo, casi de forma compulsiva y cuando los termino es como si hubiese cerrado una etapa. Pero de pronto llega Doc con su nuevo Delorean volador y me dice: ¿no te apetece derrotar a unos nuevos jefes finales o completar desafíos que no estaban disponibles hace unos días? Suena apetecible, pero yo lo que quiero es darme un revolcón con mi novia después de haber hecho que mis padres se enrollasen en el baile del encantamiento bajo el mar.

Algunos contenidos adicionales, como el modo Discovery de los últimos *Assassin's Creed* no sólo me parecen sensacionales sino que comprendo perfectamente que ocupen un segundo plano en el calendario de los estudios y que, por tanto, se desarrollen con calma sin necesidad de lanzarlo el primer día. No pienso lo mismo de este otro tipo de contenidos que os he comentado más arriba, como misiones secundarias, eventos y desafíos semanales, etc. ¿No sería mejor retrasar un poco la llegada de un juego e incluir todos esos añadidos para que fuese mucho más completo? La respuesta es sí, pero, claro, entonces no nos tendrían enganchados durante más semanas para enlazar con el siguiente DLC de pago. Lo siento, Doc, pero estoy harto de salvarle el culo al pardillo de mi padre y paso de volver al futuro porque ya estoy "saliendo" con otro videojuego.

Cuidado con lo que deseas...

Porque podría hacerse realidad. Este famoso dicho me vino a la cabeza al conocer los planes de Disney de lanzar un pack con sus dos adaptaciones más legendarias de los 90: *Aladdin* y *The Lion King*. Durante años, muchos de los que crecieron con ambos títulos soñaron con verlos de nuevo y sinceramente, llegué a sospechar que al menos uno de los dos formaría parte del catálogo de Mega Drive Mini. Al fin y al cabo, ambas licencias han demostrado su vigencia tras arrasar en taquilla con sus respectivas adaptaciones a imagen real. Pero Disney prefirió rescatarlos por su cuenta en un único lanzamiento, *Disney Classic Games: Aladdin and The Lion King*.

Y no, el *Aladdin* de Capcom no está metido en el lote, por motivos obvios. El juego diseñado en su día por Shinji Mikami era una licencia, mientras que la versión de Mega Drive (al igual que en el caso de *El Rey León*, ya como multiplataforma), eran producciones en las que se involucró la propia Disney (incluyendo los animadores de la casa). Salvo por esta ausencia (que habría reavivado un pique legendario), el lote no está nada mal. Reúne los *Aladdin* de Mega Drive (por partida doble, ya que incluye la demo del CES de 1993) y Game Boy, junto a las versiones de Super Nintendo, Mega Drive y Game Boy de *El Rey León*.

El caso es que el destino, siempre tan cachondo, hizo que unas semanas antes del anuncio de Disney un medio me encargase un artículo sobre *El Rey León* de Super Nintendo. Me lo jugué enterito y su demencial dificultad me quitó la nostalgia con la contundencia de un sartenazo en el rostro. De acuerdo, nos hemos ablandado por la edad y por años de grabar partida automáticamente (ahora soy incapaz de superar tres fases en juegos que completaba sin despeinarme en mis años mozos), pero no logro entender cómo la prensa de la época pasamos por alto los infernales picos de dificultad que tiene el puñetero juego. ¿Pero no se supone que estaba destinado a los niños?

Esto se debió, según su productor y director creativo, Louis Castle, a que Disney no estaba nada contenta ante la pérdida de ingresos provocada por el alquiler de sus videojuegos. Había que hacer algo que impidiera que los chavales se los pulieran durante un alquiler de 24 horas del Blockbuster, así que pidieron a Castle y su equipo que hicieran *The Lion King* lo suficientemente puñetero como para que los críos se picaran tras no poder finiquitarlo durante el alquiler y acabaran comprando el juego. De ahí el puzle de los monitos y la lamentable rutina de colisión del león protagonista.

EN NUESTRA MEMORIA TODO ERA MEJOR. TANTO LOS JUEGOS COMO NUESTRA HABILIDAD COMO JUGADORES.

25 años después, Digital Eclipse recibe el encargo de rescatar *The Lion King* y *Aladdin* (que era bastante más equilibrado) para una generación de jugadores, que salvo en el caso de los fans de Hidetaka Miyazaki, no está para muchas fiestas en cuanto a la dificultad de los juegos. Así que además de los extras habituales de la casa (filtros de pantalla, galerías de arte y bocetos, gráficos a 1080p), Digital Eclipse ha añadido una opción de rebobinado e incluso un Watch Mode que permite saltar directamente las partes más "chungas" de los juegos.



¿Vamos a soltar 30 euros para que la consola nos pase trozos enteros de un juego? ¿Como si fuera nuestro vecino el habilidoso? Es sólo una opción más de este recopilatorio, pero a un servidor le parece un síntoma claro de que la nostalgia se nos va de las manos. Ya sea soltando más de 200 euros por un mando con 16 clásicos recreativos como al incluir extras como éste. Sí, algunos juegos de antaño eran un infierno respecto a los cánones actuales, pero por suerte o por desgracia es cómo se crearon en su día. Solo que en nuestra memoria todo era mejor. Tanto los juegos como nuestra habilidad como jugadores.

Bruno Sol
@YeOldeNemesis

UN OTOÑO PARA SOÑAR

LOS LANZAMIENTOS IMPRESCINDIBLES DE ESTOS MESES

Madrugones, trabajo, exámenes... ¡La vuelta después de vacaciones puede ser todo un desafío! Por suerte, desde este mismo mes de septiembre hasta finales de año se van a lanzar en PS4 más de 30 juegazos que nos van a alegrar este otoño. ¡Que no se te escape ninguno!



Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca – Remastered

GHIBLI, LEVEL 5 | ROL | 20 DE SEPTIEMBRE

El estudio Ghibli está detrás de varias de las películas más aclamadas de la animación japonesa. En 2011 colaboraron con Level 5 para crear *Ni No Kuni*, un RPG tan hermoso como emotivo, y que nos traslada a un mundo mágico repleto de aventuras. Si eres de los que pasaste por alto el juego en PS3, ahora podrás disfrutarlo en todo su esplendor ya que la gran aventura de Oliver y sus amigos regresa con una nueva edición. Este "remasterizado" tendrá resolución de 1080p a 60 fps, mientras que en PS4 Pro podremos escoger entre 4K y 30 fps o 1440p y 60 fps.



The Surge 2

DECK 13 | ROL DE ACCIÓN | 24 DE SEPTIEMBRE

Son muchos los juegos que han tratado de emular la fórmula de *Dark Souls*, pero no todos han conseguido destacar. *The Surge* es uno de los pocos afortunados, y ahora nos llega la secuela del título de 2017. Esta nueva entrega traslada la acción a Jericho, una ciudad sumida en el apocalipsis cibernético. Nuestro personaje debe combatir todo tipo de robots y cíborgs, por medio de las mejoras de su exoesqueleto. El sistema de combate que tanto nos satisfizo ha sido potenciado en esta secuela, permitiendo atacar extremidades y desmembrar al rival. Podremos robar "partes" de los enemigos y añadirlas a nuestra armadura modular.

FIFA 20

EA SPORTS | DEPORTIVO | 27 DE SEPTIEMBRE

Fiel a su cita anual con sus millones de seguidores, *FIFA 20* llega para hacer más liviana la "vuelta al cole". El realismo es la gran meta de esta nueva entrega, por medio del sistema Football Intelligence. Gracias a él, la IA de todos los jugadores tendrá en cuenta aspectos como la física del balón, la defensa más inteligente y todos los movimientos, tanto defensivos como de ataque o "duelo". Entre sus novedades sobresalen un modo Carrera mucho más elaborado; más opciones para crear el equipo de nuestros sueños en Ultimate Team; 13 estadios inéditos y la gran sorpresa de esta edición: Volta. Esta modalidad recupera el espíritu de *FIFA Street*, con partidos callejeros entre equipos de tres, cuatro o cinco jugadores. En lugar del juego táctico en equipo, Volta estará más centrado en la habilidad con el balón individual. Volta tendrá su propio modo Carrera, en el que también podremos elegir el sexo y la apariencia de nuestro jugador.

Eden Hazard, fichaje estrella del Real Madrid esta temporada, es la imagen principal de *FIFA 20*.

Tropico 6

LIMBIC ENT. | ESTRATEGIA | 27 DE SEPTIEMBRE

¡Bienvenidos al Caribe! En la isla de Trópico tenéis de todo: playita, diversión y... ¡un dictador sin escrúpulos al mando! Dividido en una serie de eras, *Tropico 6* nos pone al frente de esta peculiar nación. Como líder indiscutible, debemos expandir el imperio a otras islas, sin descuidar las necesidades e infraestructuras de nuestros ciudadanos. Incluso podremos robar las maravillas arquitectónicas de otros países.

AI: The Somnium Files

SPIKE CHUNSOFT | AVENTURA | 27 DE SEPTIEMBRE

Kotaro Uchikoshi, creador de la saga de visual novels *Zero Escape*, regresa con una aventura de detectives. *The Somnium Files* nos pone tras la pista de un asesino en serie, en un Tokio de estilo ciberpunk. Como estamos en el futuro, las herramientas de investigación son inusuales: podremos entrar en los sueños de otras personas para resolver puzles y obtener así información.



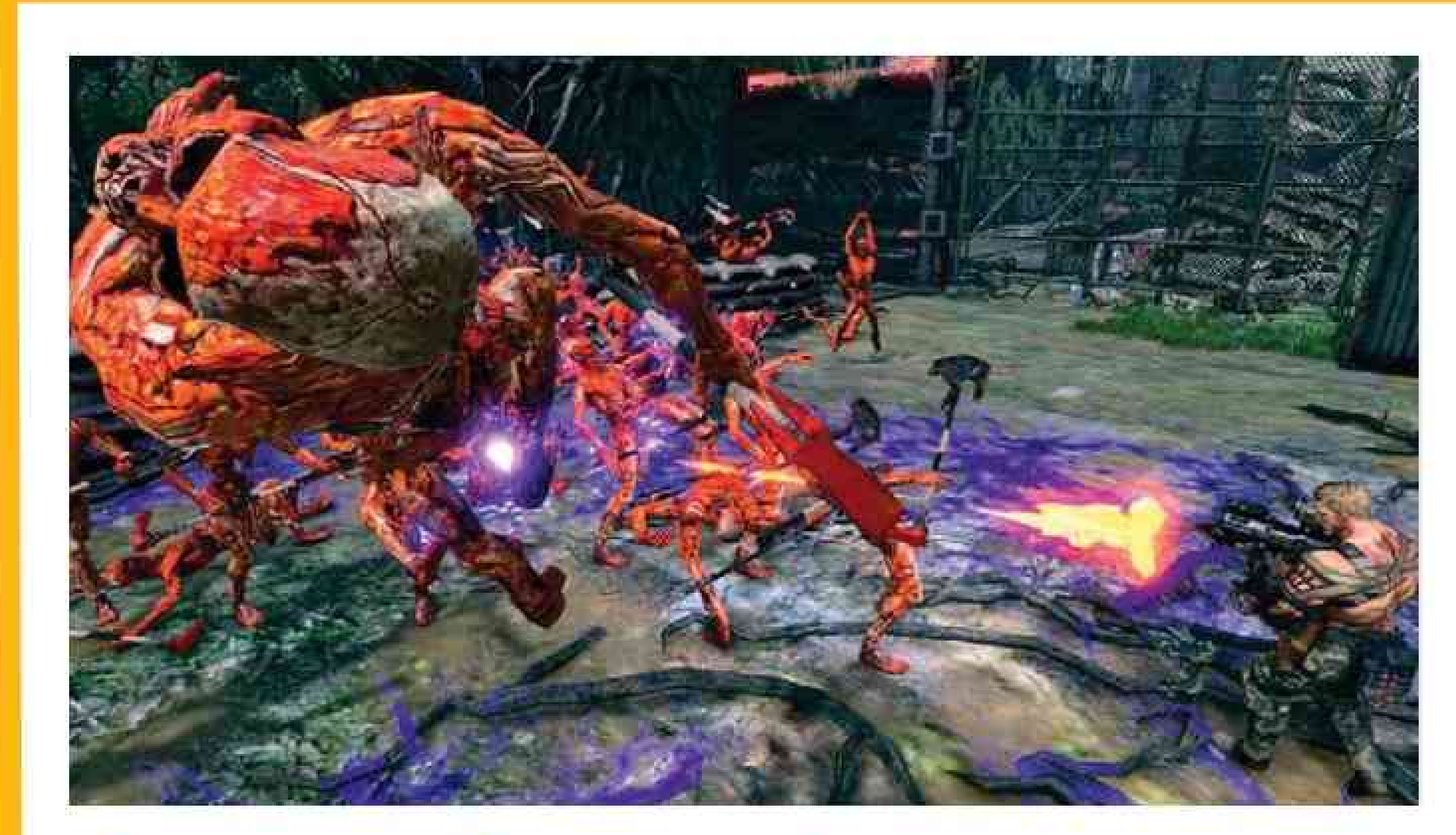


Code Vein

BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN | 27 DE SEPTIEMBRE

Han pasado más de dos años desde que Bandai Namco anunciase *Code Vein*. Después, un lanzamiento previsto para septiembre de 2018 fue también postergado. Pero la espera ha terminado, y por fin vamos a disfrutar del nuevo proyecto de Shift, el estudio responsable de la saga *God Eater*. *Code Vein* nos traslada a un futuro apocalíptico, en una era dominada por los vampiros. Los habitantes de este mundo necesitan sangre de forma constante; de lo contrario se transforman en Perdidos, bestias fuera de control. La hemoglobina es por tanto protagonista en el juego: desde las estadísticas de las armas hasta el equipamiento o los "dones" (las habilidades de nuestro personaje); todo se mide con sangre. *Code Vein* llega con una jugabilidad similar a otra gran saga de Bandai Namco: *Dark Souls*. Nuestro objetivo será explorar este mundo distópico, y enfrentarnos a legiones de Perdidos y jefes finales. Por suerte contaremos con un compañero, ya sea manejado por la consola o bien en el modo cooperativo del juego.

El estilo de juego de la saga *Dark Souls* ha sido la inspiración para los combates y la exploración de *Code Vein*.



Contra: Rogue Corps

KONAMI | ACCIÓN | 26 DE SEPTIEMBRE

El género "run & gun" suele ser garantía de diversión; pero si decimos la palabra mágica, *Contra*, dicho juego se convierte en imprescindible. La célebre saga de Konami vuelve cargada de alicientes: llamativos gráficos tridimensionales; una cámara que alterna las 2.5D con las 3D; armas "customizables"; cuatro personajes a elegir y modo cooperativo, tanto local como online. Lo que no ha cambiado es la jugabilidad explosiva "marca de la casa". No es de extrañar: a pesar de que *Rogue Corps* ha sido creado por los poco conocidos Toylogic, en su desarrollo ha participado Nobuya Nakazato, veterano director y productor de *Contra*.

Children of Morta

DEAD MAGE | ROL | 27 DE SEPTIEMBRE

Con un cautivador estilo "pixel art", *Children of Morta* se perfila como uno de los "roguelike" del año. Creado por Dead Mage (responsables de *Shadow Blade*), el juego está protagonizado por una familia de guerreros. Su objetivo es llegar a la cima de una montaña, abriéndose paso entre infinidad de monstruos. Además de la campaña habrá multijugador y cooperativo.

Northgard

SHIRO GAMES | ESTRATEGIA | 27 DE SEPTIEMBRE

La mitología nórdica es un elemento que, con el talento adecuado, pueden dar lugar a grandes títulos. Es también la propuesta de *Northgard*, un juego de estrategia en tiempo real. La exploración y los combates se entrelazan con la gestión de recursos, el comercio y la expansión de nuestro poblado.





Trine 4

FROZENBYTE | ROL | 30 DE SEPTIEMBRE

Amadeus, Pontius y Zoya regresan con una nueva aventura, que les pone tras la pista de un príncipe encantado. Los poderes mágicos de Selius hacen que sus pesadillas se trasladen a la realidad; por ello el mago, el caballero y la ladrona deben encontrarle, antes de que el mundo sea engullido por las sombras. *Trine 4* recupera las claves que hicieron grande a la saga *Trine*: jugabilidad 2.5D, unos escenarios cautivadores y acción que no da tregua. ¡Y por supuesto, su sentido del humor! También se retoma el modo cooperativo local y el multijugador, para hasta cuatro personas. Las novedades de *Trine 4* tampoco se quedan atrás: puzles dinámicos, combate renovado y un ambicioso sistema de habilidades.



Ghost Recon: Breakpoint

UBISOFT | ACCIÓN TÁCTICA | 4 DE OCTUBRE

Tras la gran acogida que tuvo *Ghost Recon: Wildlands*, una secuela era "impepinable". *Breakpoint* trae de vuelta a "Nomad" Perryman y sus chicos, pero esta vez se enfrenta a la mayor amenaza de sus vidas: los Lobos. Formado por antiguos miembros de los Ghosts, este escuadrón de élite se ha instalado en la isla de Auro a, el nuevo escenario del juego. Nuestro objetivo será detener los planes de dominación mundial de los Lobos; pero, ante todo, debemos sobrevivir a un enemigo que nos supera en número y medios. Esa supervivencia implica obtener recursos, ya sea robándoselos al enemigo o "crafteándolos" con lo que encontremos en la isla. Habrá cuatro clases de personaje a elegir, algo que pondrá el énfasis en el modo cooperativo para cuatro jugadores. Y si preferimos jugar en solitario, la IA controlará a nuestros compañeros.

Cole D. Walker, el villano principal de *Breakpoint*, está interpretado por el actor Jon Bernthal (The Punisher).



Baldur's Gate Enh. Edition

MERIDIEM GAMES | ROL | 4 DE OCTUBRE

Dos de los juegos más aclamados de Bioware están a punto de llegar a PS4. *Baldur's Gate*, el mítico RPG ambientado en los Reinos Olvidados, regresa con una edición que incluye la secuela, *Baldur's Gate II*, así como las expansiones *Siege of Dragonspear* y *Tales of the Sword Coast*. Una oportunidad de lujo para disfrutar con estos clásicos del rol, en una edición con un interfaz mejorado, contenido inédito y tres nuevos miembros guerreros para tu grupo.



Ghostbusters Remastered

MAD DOG GAMES | ACCIÓN | 4 DE OCTUBRE

Allá por 2009 salió a la venta en PS3 *Ghostbusters: The Video Game*, un auténtico juegazo que mereció mayor reconocimiento. Por suerte Mad Dog Games ha creado esta gran remasterización de aquel título. Con los rostros y voces de los Cazafantasmas originales, el juego nos enfrenta a monstruos clásicos de las "pelis" y a criaturas inéditas, con un apartado visual de lujo.



Planescape: Torment + Icewind Dale

MERIDIEM GAMES | ROL | 4 DE OCTUBRE

Los usuarios de PC cuentan con algunos de los mejores RPG de todos los tiempos; entre ellos, dos títulos que por fin vamos a disfrutar en PS4. *Planescape: Torment* es un juego en perspectiva isométrica y un gran énfasis en la narrativa. *Icewind Dale* nos permite crear un grupo de guerreros para sobrevivir en mundo inhóspito. Además de un apartado visual mejorado, ambos juegos incluyen todas sus expansiones.



Grid

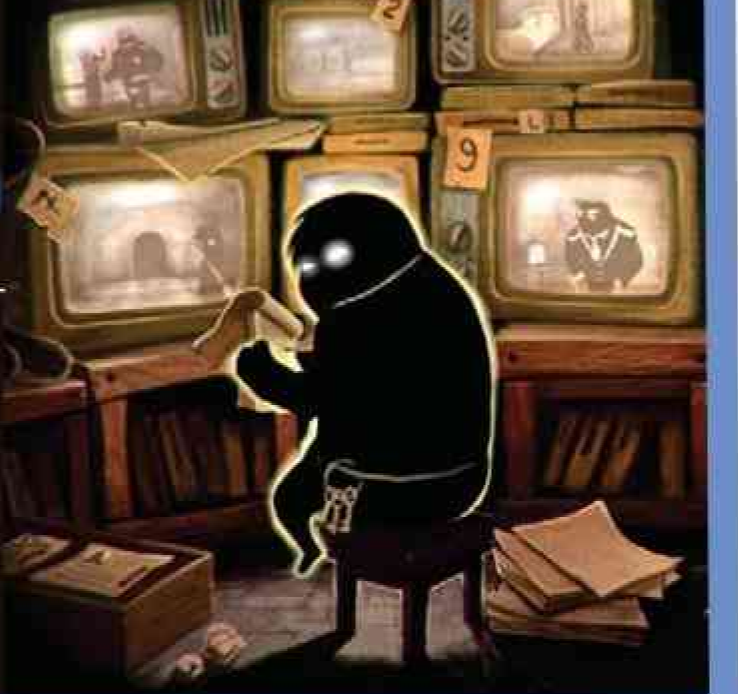
1 DE OCTUBRE

Menuda trayectoria estelar la de *Grid*: es la cuarta entrega de la serie del mismo nombre, y la décima dentro de la saga *TOCA*. Los turismos lucen como nunca en este título, con una gama de vehículos para todos los gustos: modernos, clásicos, modelos GT, Touring, Muscle, urbanos... ¡de todo! Estos turismos serán puestos a prueba en infinidad de pruebas, las cuales tendrán lugar en localizaciones de todo el mundo, incluyendo una espectacular recreación de Barcelona. Cada piloto tendrá su propio estilo de conducción, con una IA capaz de reaccionar con agresividad a nuestras maniobras. Por si fuera poco, Fernando Alonso ha participado como consultor, además de plantear desafíos únicos durante el juego.

Beholder

WARM LAMP GAMES | ESTRATEGIA | 18 DE OCTUBRE

Los estados totalitarios son terreno fértil para ambientar un juego. Así lo demostró el genial *Papers, Please*; y ahora es el turno de *Beholder*. Como casero espiaremos a nuestros inquilinos: si detectamos una actividad subversiva, podemos echarles una mano o denunciarles. Nuestras decisiones determinan el desarrollo, dando lugar a varios finales posibles.

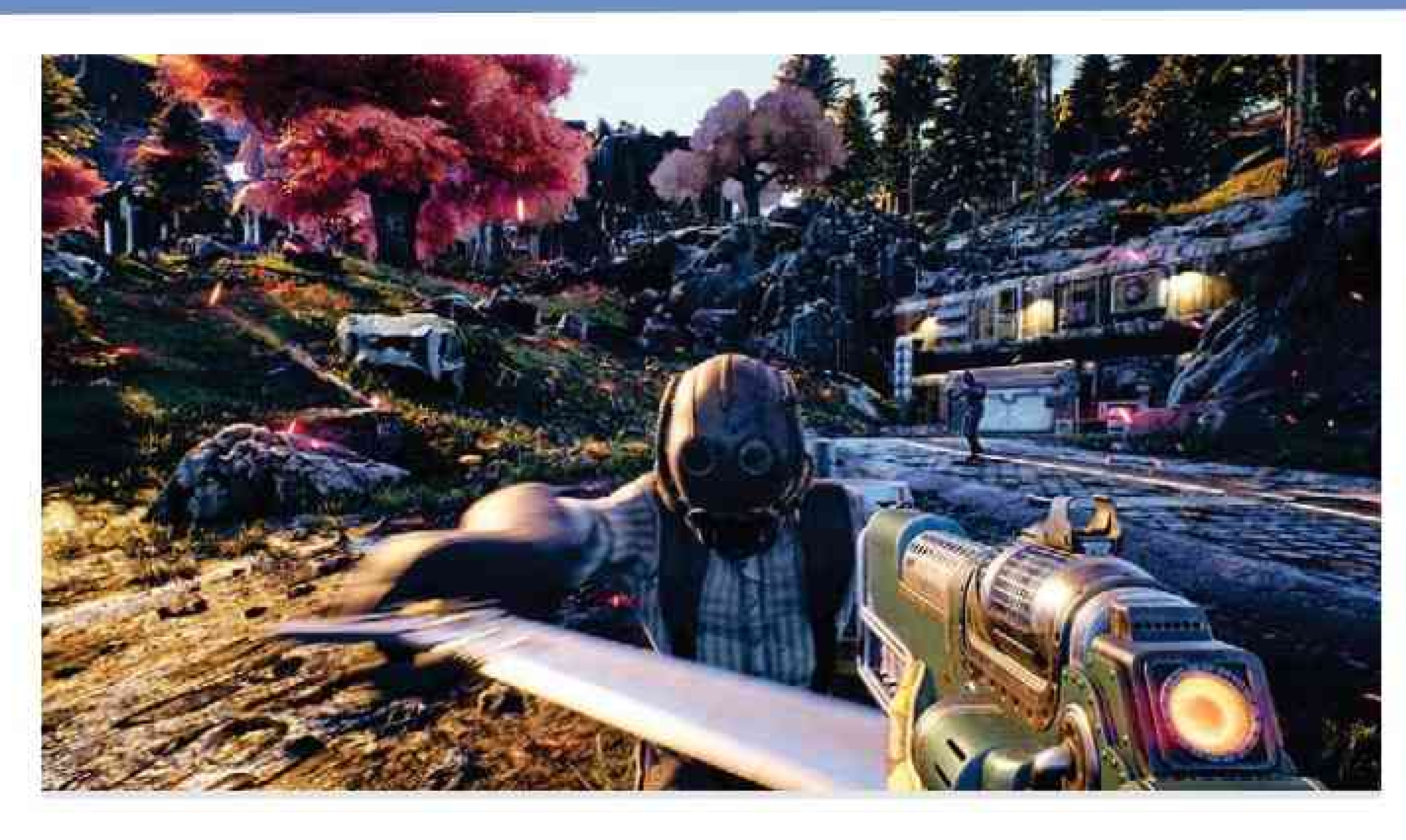


The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel III

FALCOM | ROL | 22 DE OCTUBRE

Más de tres décadas en activo dan fe de las credenciales de esta saga, que ahora llega a PS4. *Trails of Cold Steel III* retoma la historia del anterior título, esta vez centrándose en el personaje de Rean Schwarzer y sus alumnos. Con Britannia y el Oeste del Imperio como nuevos escenarios, el juego mantiene las mecánicas clásicas por turnos.





The Outer Worlds

OBSIDIAN | ROL | 25 DE OCTUBRE

Los chicos de Obsidian ocupan un lugar en el corazón de muchos jugadores, gracias a títulos como *Fallout: New Vegas* o *Alpha Protocol*. Verdaderos maestros del género del rol, el estudio regresa con *The Outer Worlds*, un imponente juego en primera persona. Ambientada en un futuro dominado por las megacorporaciones, la aventura nos pone en la piel de un personaje que acaba de despertar de la hibernación. Nuestro objetivo: recorrer una colonia en los confines de la galaxia, para dar al traste con los planes corporativos. La personalización será el gran pilar del juego: además de diseñar al protagonista, podremos "tunear" armas, reclutar compañeros de batalla y desbloquear todo tipo de habilidades.



MediEvil

SONY | AVENTURA | 25 DE OCTUBRE

Sir Daniel Fortesque regresa en octubre, más de dos décadas después de su estreno en PSone. Precisamente es su primera aventura la que vamos a revivir en PS4, con nuestro esquelético caballero luchando contra los demonios de Lord Zarok. Este "remake" mantiene la fórmula original de combates, puzles y exploración; pero con un apartado técnico actualizado y en 4K.



Call of Duty: Modern Warfare

INFINITY WARD/ACTIVISION | SHOOTER | 25 DE OCTUBRE

En el año 2007, *Call of Duty* sustituyó la Segunda Guerra Mundial por una ambientación moderna. Nacía *Modern Warfare*, una saga superventas que ahora se reinventa a sí misma con una "reimaginación" del juego original. Regresan personajes como el Capitán Price, pero el contexto de este nuevo título se traslada a 2019. Una historia que pretende mostrar la crudeza de los conflictos bélicos de hoy día, con un doble punto de vista: las aventuras de las fuerzas de élite Tier 1, y un grupo de rebeldes en Afganistán. Acción brutal y descarnada, con un nuevo motor gráfico. Se ha revisado por completo el multijugador, que ahora será más táctico; además regresa el modo cooperativo Spec Ops. Y lo mejor: no habrá pase de temporada y se lanzarán contenidos de forma gratuita.

La saga estrena un impresionante motor gráfico, que refuerza la sensación de realismo e inmersión.



Atelier Ryza: Ever Darkness & the Secret Hideout

GUST CO | RPG | 1 DE NOVIEMBRE

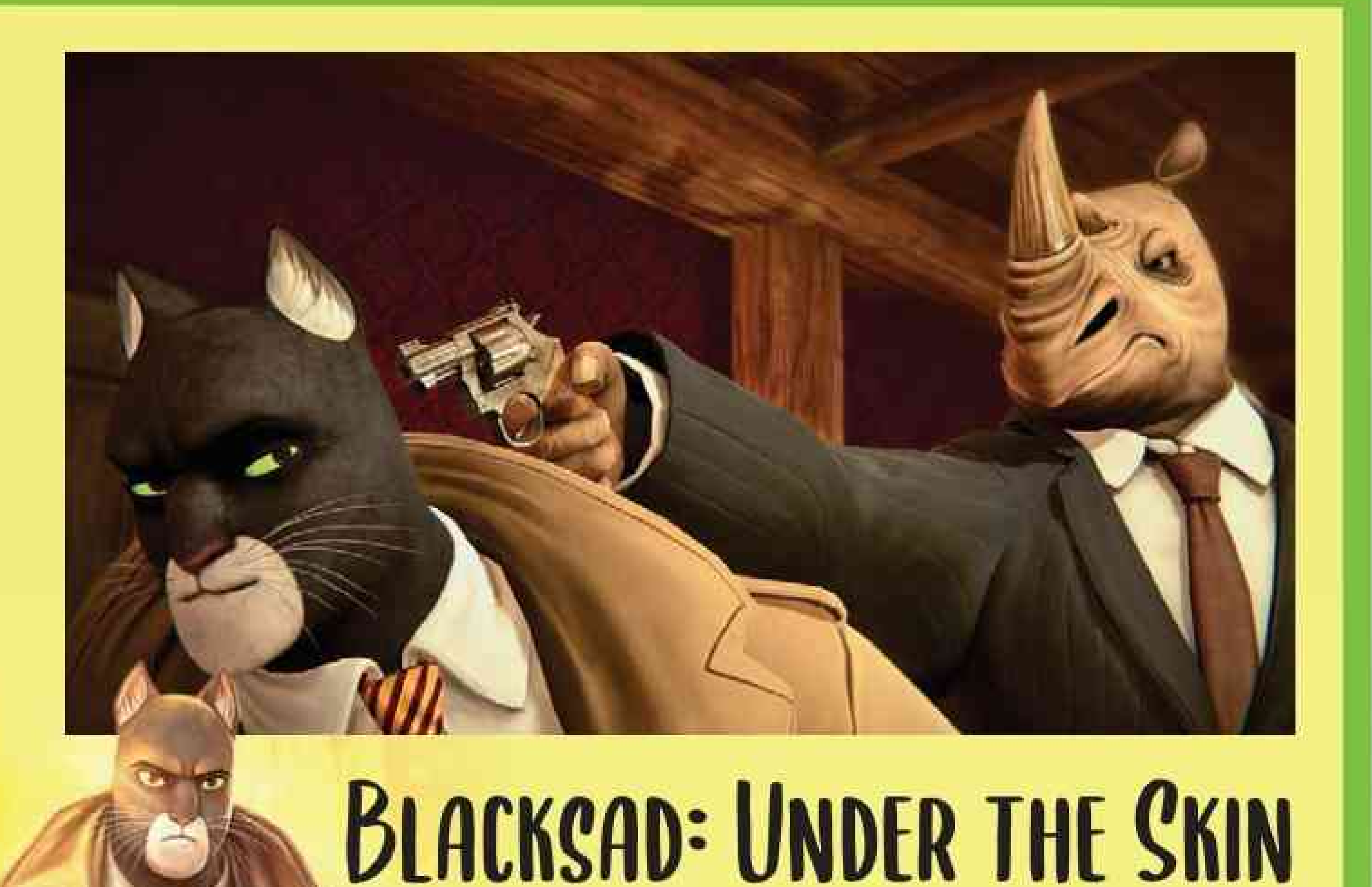
La saga *Atelier* de Gust cuenta con múltiples series e infinidad de títulos, algunos de ellos inéditos en nuestro país. Por suerte vamos a poder disfrutar de su entrega más reciente, que incorpora un apartado visual mucho más ambicioso. Su protagonista es Ryza, una joven que quiere escapar de la vida mundana de su pueblo. Pronto ella y sus amigos se embarcan en una aventura, con las claves de la saga: combates por turnos y un elaborado sistema de "crafteo" alquímico.

Need for Speed: Heat

EA GAMES | CONDUCCIÓN | 8 DE NOVIEMBRE



Echábamos de menos una nueva entrega de esta saga de velocidad, y *Heat* va a superar nuestras expectativas. El juego tendrá una estructura de dos bloques: por el día participamos en el Speedhunters Showdown, una competición oficial en la que ganar fondos y piezas. Por la noche, la emoción se dispara con las carreras ilegales, en las que "la pasma" nos pisará los talones.



Blacksad: Under the Skin

PÉNDULO STUDIOS | AVENTURA GRÁFICA | 5 DE NOVIEMBRE

Toda historia de detectives requiere un protagonista descarado, una ambientación de bajos fondos y una galería de "malos". *Blacksad* añade el aliciente de que todos sus personajes son animales antropomórficos. La adaptación del cómic de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido es una historia original; en ella, el felino John Blacksad desentraña la desaparición de un boxeador. Investigación, puzles y diálogos múltiples dan forma a esta aventura gráfica con sangre española.







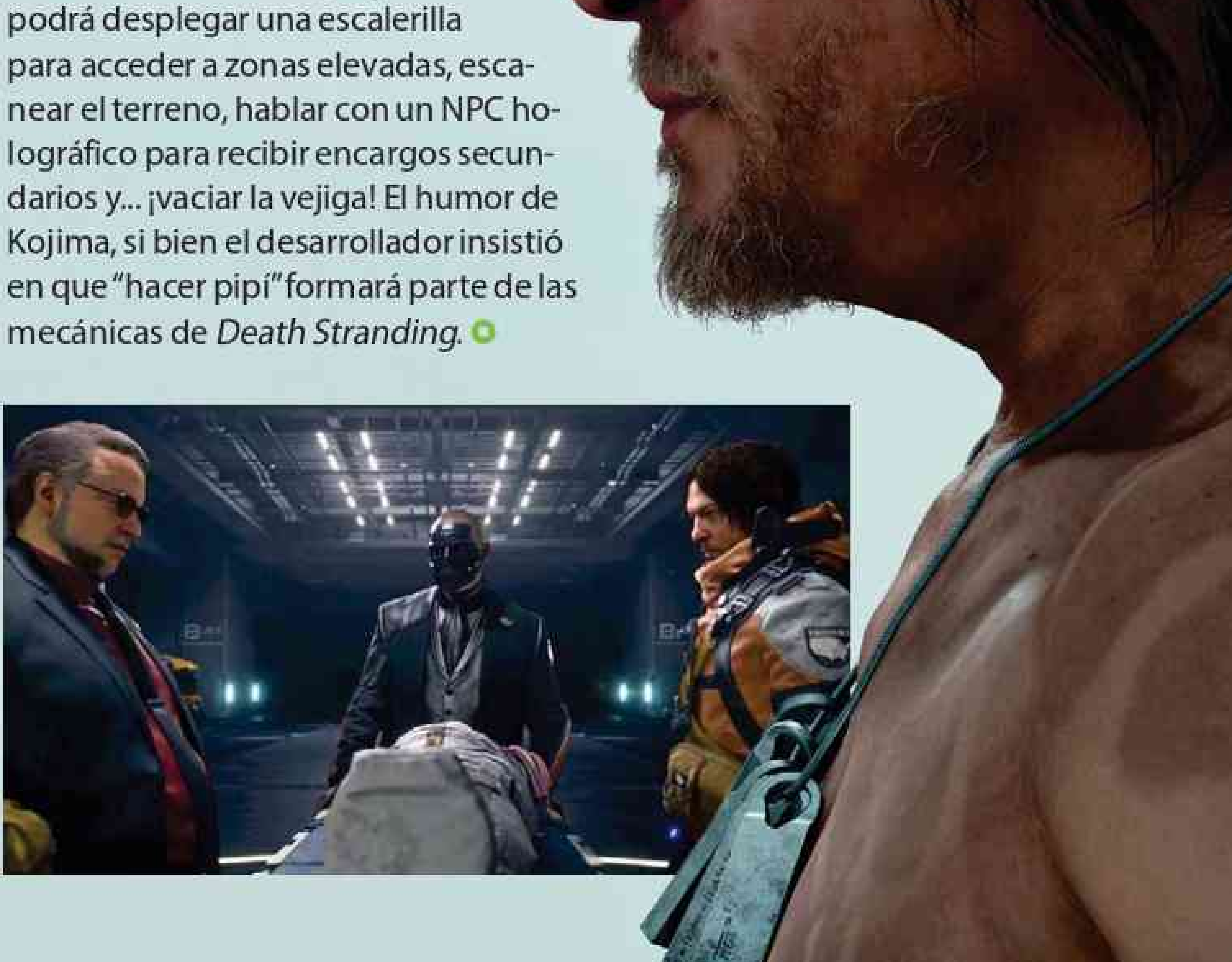
Death Stranding

KOJIMA PRODUCTIONS | AVENTURA | 8 DE NOVIEMBRE

La Gamescom 2019 fue el escenario escogido para que, en medio de una gran expectación, se mostrasen novedades sobre *Death Stranding*. De la mano del propio Hideo Kojima pudimos conocer mejor a personajes clave de su juego. Mama, interpretado por la actriz Margaret Qualley (Érase una vez en Hollywood), habita en el mundo real; pero su bebé nació en la extraña dimensión en la que transcurre el juego. También se mostró una nueva secuencia con Deadman, el personaje con los rasgos del director Guillermo del Toro. Deadman es un experto en BBs, los bebés que sirven para detectar las amenazas fantasmales en *Death Stranding*. Pero la "chicha" está en la jugabilidad, y Kojima quiso mostrarnos otro adelanto de la misma.

Kojima quiere mantener hasta el final el misterio sobre la jugabilidad, ofreciendo tan sólo retazos sobre la misma.

En esta ocasión se mostraron nuevos elementos de exploración en el mundo abierto del juego. Sam podrá desplegar una escalerilla para acceder a zonas elevadas, escanear el terreno, hablar con un NPC holográfico para recibir encargos secundarios y... ¡vaciar la vejiga! El humor de Kojima, si bien el desarrollador insistió en que "hacer pipí" formará parte de las mecánicas de *Death Stranding*.

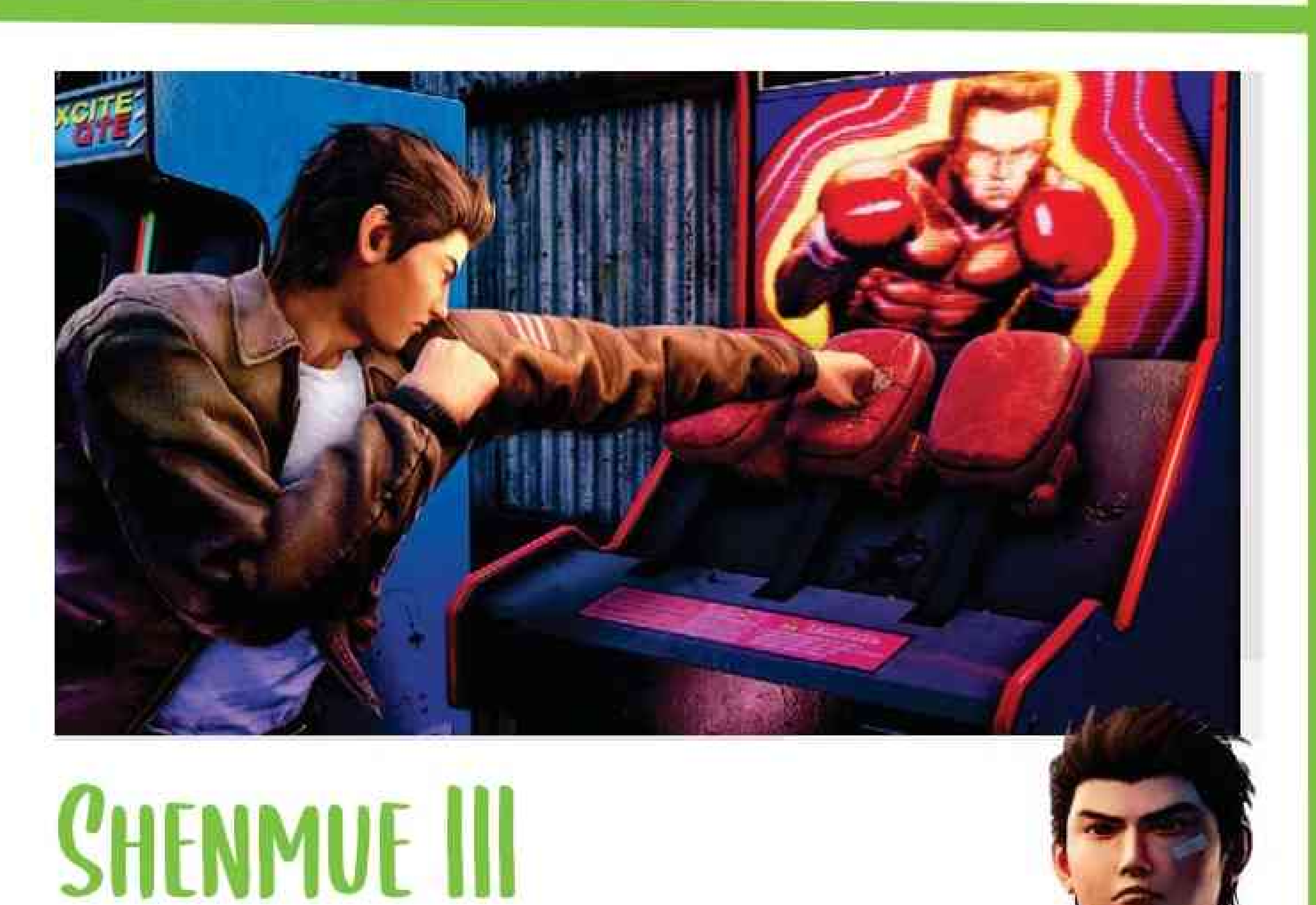


WWE 2K20

2K GAMES | DEPORTIVO | 20 DE NOVIEMBRE

Yuke's cede el testigo a los americanos Visual Concepts, que hasta ahora habían colaborado en labores de apoyo. Pero el cambio de estudio no implica cambio radicales en *WWE 2K20*, que mantendrá las claves de la saga, como el modo Showcase o Mi Carrera, ahora jugable con personajes de ambos sexos. Becky Lynch y Roman Reigns son las estrellas de esta nueva edición.





Shenmue III

YS NET | AVENTURA | 19 DE NOVIEMBRE

La espera llega a su fin. Cuatro años después de su anuncio, y tras dos décadas "en el limbo", *Shenmue III* culmina su estreno. El viaje de Ryo le lleva hasta nuevas regiones de China, tras la pista de Lan Di, el asesino de su padre. Con un argumento que podría continuar en nuevas entregas, *Shenmue III* incorpora exploración en mundo abierto, minijuegos y un profundo sistema de combate.





Doom Eternal

BETHESDA | SHOOTER | 22 DE NOVIEMBRE

Secuela del alucinante juego de 2016, *Doom Eternal* eleva el listón de la acción brutal y sin freno. El Asesino de la Muerte regresa por fin a la Tierra, ahora infestada de demonios. ¡Toca hacer limpieza! Además de las armas de la anterior entrega, *Eternal* incorpora un lanzallamas, una hoja ejecutora (para hacer las ejecuciones más "gore" todavía) y un garfio. El combate será más versátil y dinámico, con el doble de enemigos que en el juego previo y muchos demonios de nuevo cuño.



Star Wars Jedi: Fallen Order

RESPAWN ENTERTAINMENT | ACCIÓN | 15 DE NOVIEMBRE

Los últimos meses de 2019 van a estar protagonizados por Star Wars. Unas semanas antes del estreno en cines de El Ascenso de Skywalker, los usuarios de PS4 también van a disfrutar de una aventura original de la saga. Pero *Star Wars Jedi: Fallen Order* no estará ambientado en los hechos de la trilogía de Rey y Kylo Ren. El juego nos traslada a los años posteriores a La Venganza de los Sith, poco después de que el Emperador haya ordenado el exterminio de todos los jedis. El joven padawan Cal Kestis ha logrado escapar a los ejecutores del Imperio, pero un accidente le obliga a mostrar sus poderes. Mientras huye de los inquisidores imperiales, Cal aprenderá a controlar La Fuerza y se convertirá en un jedi de pleno derecho. Una aventura que recuerda las dos entregas de *El Poder de la Fuerza*, de PS3; pero las semejanzas se limitan al estilo de juego. *Fallen Order* es una propuesta ambiciosa, que nos llevará a recorrer varios planetas de la saga Star Wars. La exploración y las plataformas estarán presentes; pero "la chicha" la encontraremos en los espectaculares combates, similar al de juegos como *Sekiro*.

Durante su aventura Cal Kestis conocerá a personajes clásicos de la saga *Star Wars*, como el líder rebelde Saw Gerrera.



Life Is Strange 2 - Episodio 5

DONTNOD ENTERTAINMENT | AVENTURA INTERACTIVA | 3 DE DICIEMBRE

El viaje de Sean y Daniel llega a su fin en diciembre. Las desventuras de los hermanos Diaz les han metido en todo tipo de problemas, convirtiéndoles en fugitivos desde el brutal comienzo del juego. Los poderes telekinéticos de Daniel han sido el eje conductor de *Life is Strange 2*, así como los lazos entre ambos hermanos. Unos lazos que amenazan con romperse, y que serán puestos a prueba en el espectacular desenlace del juego. Con un primer capítulo lanzado en septiembre de 2018, los chicos de Dontnod se han tomado su tiempo con cada nuevo episodio. El motivo estaba claro: asegurarse de ofrecer la mejor experiencia posible a los jugadores. Con el capítulo final se hace más que probable el lanzamiento de una edición física de *Life is Strange 2* para PlayStation 4, que reúna todos los episodios junto con material adicional; entre el que esperamos que se encuentre la excepcional banda sonora de Syd Matters.

Este quinto episodio podría dar paso a una edición completa de *Life is Strange 2*, con todos los capítulos y material adicional.



Neverwinter Nights Enhanced Edition

MERIDIEM GAMES | RPG | 6 DE DICIEMBRE

Bioware está de enhorabuena en 2019, con varios de sus RPG más memorables estrenándose en PS4. Salvar la ciudad de Neverwinter es el cometido de nuestro héroe, en una aventura que nos lleva por toda la región. Podemos crear al protagonista desde cero, y configurar nuevas habilidades y atributos a medida que ganamos experiencia. Y no faltarán oportunidades: además de los cuatro capítulos principales, *Nerverwinter Nights* incorpora infinidad de retos y misiones secundarias, a lo largo de más de 60 horas de juego.



Hunt: Showdown

CRYTEK | SHOOTER | 5 DE DICIEMBRE

Los pantanos de Luisiana son el atípico escenario de *Hunt: Showdown*. Crytek, responsables de la saga *Crysis*, han creado un shooter cooperativo repleto de tensión y momentos terroríficos. El juego nos convierte en cazarrecompensas, con el fin de rastrear los monstruos que pueblan las zonas pantanosas. Si acabamos con ellos obtendremos un jugoso botín, con el que comprar armas y mejoras. Eso sí: pasaremos a ser objetivo del resto de jugadores, que podrán darnos caza.

Arc of Alchemist

COMPILE HEART | RPG | DICIEMBRE

El estudio japonés Compile Heart se ha hecho un hueco en el género de los RPG, gracias a series como *Hyperdimension Neptunia* o *Record of Agarest War*. Su nueva propuesta la protagoniza Quinn Bravesford, una aguerrida capitana que quiere proteger su reino. Los combates por turnos se basarán en la gestión de nuestras tropas, así como el uso de varios ataques elementales.





Maestros del desarrollo nipón

La mayoría nos hemos criado con sus juegos, sus creaciones han marcado nuestra juventud y seguiremos admirándoles cuando peinemos canas. Repasamos los mayores logros, la trayectoria y los proyectos futuros de los genios del desarrollo japonés.

Los creadores japoneses siempre han estado en la vanguardia de la industria del videojuego. Aunque los verdaderos pioneros del medio eran estadounidenses, la realidad es que fueron los videojuegos japoneses los que popularizaron este nuevo entretenimiento. Sí, hablamos de *Space Invaders*, *Galaga*, *Pac-Man* o *Donkey Kong*, entre otros muchos.

El desarrollo de videojuegos en Japón ha estado desde entonces en la picota. No hay ni una sola generación de consolas en la que no hayan sido los absolutos protagonistas. Sin embargo, desde que la industria empezó a volverse más cinematográfica, los japoneses dieron señales de quedarse atrás. Las estructuras de las compañías del sector en Japón estaban muy anticuadas. Sencillamente no estaban preparados para manejar presupuestos millonarios, para las sinergias con otras industrias culturales como el cine y, en definitiva, para asumir el salto tecnológico que ha vivido el mundo de los videojuegos en los últimos años. Si a eso le sumamos la fiebre por los juegos móviles que ha tenido "embobados" a los japoneses durante años, se entiende que no hayan necesitado actualizar su modo de hacer videojuegos. Así, podemos decir que el desarrollo de videojuegos nipón ha sufrido una importante crisis en los últimos años, viendo como los norteamericanos y los europeos les comían la tostada y producían los videojuegos más vendidos de sus propias consolas. Sin embargo, la tendencia ha cambiado completamente en esta generación de consolas. Los desarrolladores nipones han retomado el pulso de la industria y vuelven a brillar como antaño. Nosotros somos unos enamorados de estos maestros del desarrollo nipón, así que vamos a repasar las carreras profesionales de los creadores más célebres, sus mayores hitos y los proyectos que nos ofrecerán en un futuro.






Hideo Kojima

❶ *Su gran obra:* *Metal Gear Solid*. El clásico de 1998 de PlayStation fue el juego que consagró a Kojima como uno de los grandes genios a nivel global. Las aventuras de Snake no sólo fueron un portento en lo técnico sino que demostraron la capacidad cinematográfica de los videojuegos y solidificaron el género del sigilo inventado por el propio Hideo.

❷ *Juegos destacados:* *Snatcher, Metal Gear Solid 3, P.T.* Casi toda su trayectoria profesional ha transcurrido en Konami y ligada a la saga *Metal Gear*, aunque también ha tenido tiempo para otras aventuras. Con *Snatcher* se adentró en las aventuras gráficas y ya nos avisó de su obsesión por Blade Runner y las distopías "cyber" que tanto influyeron en las epopeyas de Snake. Aunque la saga tuvo muchísimos grandes juegos, quizás el más loco, ambicioso y completo fue *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Con *P.T.*, el prólogo de lo que tendría que haber sido *Silent Hills*, Kojima trató de salirse del molde de Konami para hacer algo distinto, pero la cancelación del proyecto y las malas relaciones con la compañía le llevaron a abandonarla para fundar su propio estudio.

❸ *Último lanzamiento:* *MGS V: The Phantom Pain*. La última entrega de la saga firmada por Kojima fue un portento en lo jugable, aunque su desarrollo se precipitó de tal forma que Kojima se vio obligado a repetir misiones y a cerrar el argumento de una forma realmente abrupta para no retrasar más el lanzamiento del juego. Estas fricciones y este desarrollo tan convulso fueron, muy probablemente, la gota que colmo el vaso de la relación entre Kojima y Konami, lo que a la postre acabó en "divorcio".

❹ *Proyectos futuros:* *Death Stranding*. La nueva propuesta del genio nipón, que saldrá el próximo 8 de noviembre, sigue siendo un misterio en lo jugable. Sí, sabemos que irá de entregar paquetes en un mundo abierto, que nuestro héroe podrá mear para hacer crecer setas mágicas o que nos enfrentaremos a criaturas sobrenaturales, pero poco más. Y eso que falta muy poco para que llegue a las tiendas. Desde luego, la apuesta parece muy arriesgada. Podría ser un fiasco o una nueva genialidad del maestro Kojima.



Kazunori Yamauchi

❶ *Su gran obra:* *Gran Turismo*. La primera entrega de la saga, de 1997, supuso toda una revolución en el mundo de los simuladores de velocidad, haciendo gala de una oferta de contenido absolutamente apabullante.

❷ *Juegos destacados:* Saga *Gran Turismo*. Yamauchi, que también es piloto profesional, ha estado casi toda su vida profesional ligado a *GT*, con entregas para PSone, PS2, PSP, PS3 y PS4.

❸ *Último lanzamiento:* *GT Sport*. Esta entrega no fue bien recibida por su apuesta casi exclusiva por el juego online. Sin embargo, hay que reconocer que ha evolucionado con actualizaciones gratuitas y ya tiene un modo para un jugador realmente extenso y completo.

❹ *Proyectos futuros:* *Gran Turismo* nuevo. Yamauchi ha confirmado que el próximo título de la serie mezclará *Sport* con los *GT* clásicos.



Shinji Mikami

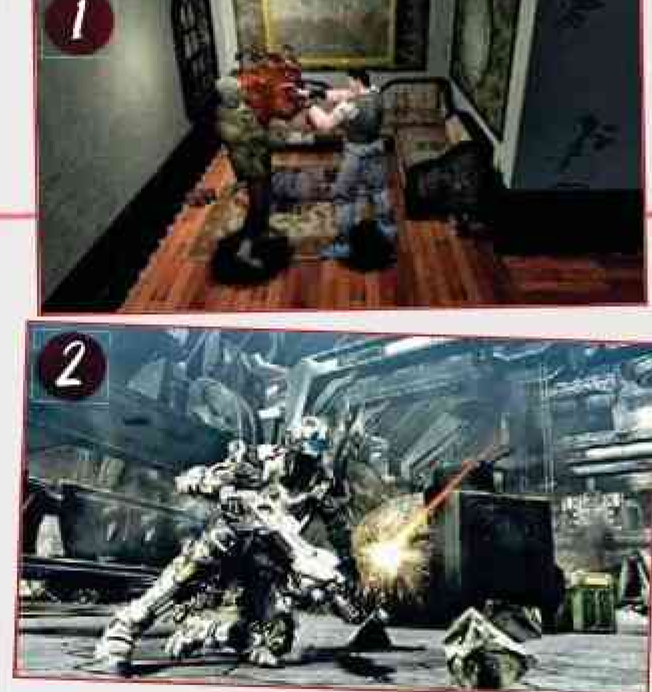
❶ *Su gran obra:* *Resident Evil*. Esta joya de 1996 fue el primer trabajo de Mikami como director y el primer "survival horror" de la historia (al menos el primero con ese nombre). Se trataba de un juego de zombis que bebía de las películas de George A. Romero y que daba mucho miedo, algo que el propio Mikami detestaba, pero que ha marcado su carrera.

❷ *Juegos destacados:* *Dino Crisis, RE 4, Vanquish, The Evil Within*. Buena parte de su carrera ha estado ligada a Capcom y la saga *Resident Evil*. Con el recordado *Dino Crisis* (¡remake ya, por favor!) llevo el concepto "survival" a una nueva ambientación con dinosaurios. *Resident Evil 4*, la última entrega de la saga en la que estuvo involucrado, revolucionó por completo el género de los juegos de acción en tercera persona. Capcom decidió que dejase el Studio 4 para trabajar en Clover Studio junto a otros ilustres como Inaba e Hideki Kamiya. Allí desarrolló el glorioso *God Hand*, pero el estudio cerró al poco, así que se dedicó a trabajar con otros estudios en la creación de juegos como *Vanquish*, otra joya injustamente tratada, y *Shadows of the Damned*. Finalmente dio el salto y creó su propio estudio, Tango Gameworks, compañía que adquirió Bethesda y desde la que ha lanzados las dos entregas de su nuevo survival horror: *The Evil Within*.



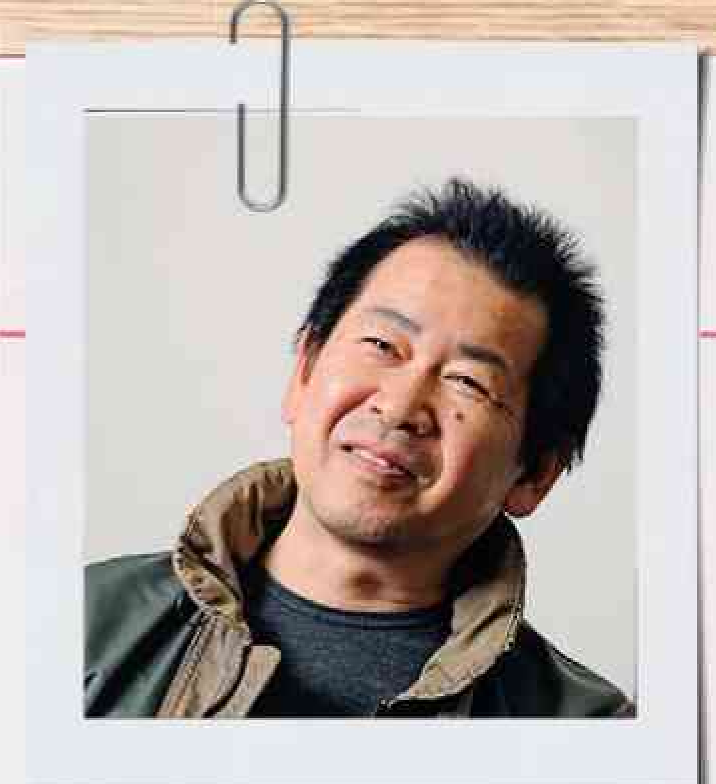
❸ *Último lanzamiento:* *The Evil Within 2*. La última aventuras de Sebastian Castellanos hace gala de todos los ingredientes para ser un "survival horror" redondo, salvo que la historia no es tan interesante como debería. Aún así, otro juego infravalorado por la crítica.

❹ *Proyectos futuros:* *GhostWire: Tokyo*. Aún no tiene fecha de salida y, lamentablemente, la directora creativa del proyecto, Ikumi Nakamura, ha abandonado la compañía en mitad del desarrollo de esta nueva aventura. Sin embargo, confiamos en que el buen hacer de Mikami sea suficiente para llevarla a buen puerto. Será una aventura de acción en tercera persona ambientada en Tokio y en la que tendremos que luchar contra enemigos sobrenaturales y librar a la ciudad de un mal de otro mundo. Para ello, utilizaremos un arco y lo que parece ser magia. Estamos deseando saber más.





Yu Suzuki





1



2



3



4

1 Su gran obra: *Shenmue*. La obra maestra de Dreamcast es una de las aventuras más influyentes para el género. Hemos hablado tantas veces de lo buena que es que ya somos un poco cansinos. Por suerte, podéis descubrir la saga vosotros mismos, y de paso poneros al día de las andanzas de Ryo Hazuki, con las remasterizaciones de PS4. Tienen mecánicas que se han quedado anticuadas, pero si te gusta la saga *Yakuza* te chiflará jugar a lo que fue su germen.

2 Juegos destacados: *Hang-On, Space Harrier, After Burner, Virtua Racing, Virtua Fighter, Daytona USA...* Con genios de este calibre cuesta demasiado resaltar sólo unos juegos de su prolífica y brillante carrera profesional. Es que, además de todo lo que hemos destacado un poco más arriba también es el artífice de *Enduro Racer, Out Run, Virtua Cop* o *Ferrari F355 Challenge*. Lo más llamativo, quizás, es que es una especie de Stanley kubrick de la industria del videojuego, que lo mismo te hace un juego de coches, que de lucha, de aventuras o lo que se tercie. Además, siempre ha sido un apasionado de la tecnología puna, pionero de los juegos poligonales, el 3D y, sin duda, uno de los desarrolladores más ambiciosos del panorama nipón.

3 Último lanzamiento: *Virtual Fighter: Fever Combo*. Se trata de un juego de cartas para móviles basado en el universo de la saga de lucha, que intentaba aprovechar el furor que este tipo de juegos causan en Japón.

4 Proyectos futuros: *Shenmue III*. Después de más de 30 años dedicados por entero a Sega, Suzuki abandonó el barco para fundar su propia desarrolladora e intentar así continuar con su obra magna, la saga *Shenmue*. Con la ayuda de Sony, y de una de las campañas de Kickstarter más exitosas de todos los tiempos, está preparando la tercera entrega de la saga. El desarrollo ha sufrido bastantes altibajos, pero finalmente llegará el 19 de noviembre. Hay que reconocer que ha mejorado mucho con el paso de los meses, ya que nos tenía algo preocupados en los primeros compases de la producción, aunque está claro que no será tan revolucionario.

Katsuhiro Harada





1

1 Su gran obra: *Tekken 3*. La cúspide de la saga en PSone es uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos. Amplio plantel, gráficos de infarto y una jugabilidad a prueba de bombas.

2 Juegos destacados: *Saga Tekken*. La práctica totalidad de su carrera ha estado ligada a la saga de lucha. Por destacar una entrega más, nos quedamos con *Tekken Tag Tournament 2*.

3 Último lanzamiento: *Tekken 7: Fated Retribution*. No sólo es un gran juego de lucha, también cierra la trama del clan Mishima.

4 Proyectos futuros: *Tekken X Street Fighter*. Anunciado en 2010, pretendía llevar a los personajes de *Street Fighter* al universo *Tekken*, pero ni el propio Harada confía en que acabe llegando.

Tomonobu Itagaki





2

1 Su gran obra: *Dead or Alive*. El inicio de la saga, que llegó en 1998 a PSone, no estaba tan centrado en mostrar chicas ligeras de ropa sino en ofrecer combates de mucha calidad.

2 Juegos destacados: *Ninja Gaiden y saga DoA*. El reinicio de la saga *Ninja Gaiden* en 2004 es uno de los mejores y más difíciles juegos de acción de todos los tiempos. Joyaza.

3 Último lanzamiento: *Devil's Third*. Un fiasco absoluto tras su espantada de Tecmo (demandas mediante) que iba a ser exclusivo de Xbox y terminó llegando a Wii U. Horrible.

4 Proyectos futuros: Desconocido. De vez en cuando suelta alguna perla en redes, pero de lanzar juegos nada.

Tetsuya Nomura



1



2

3



4

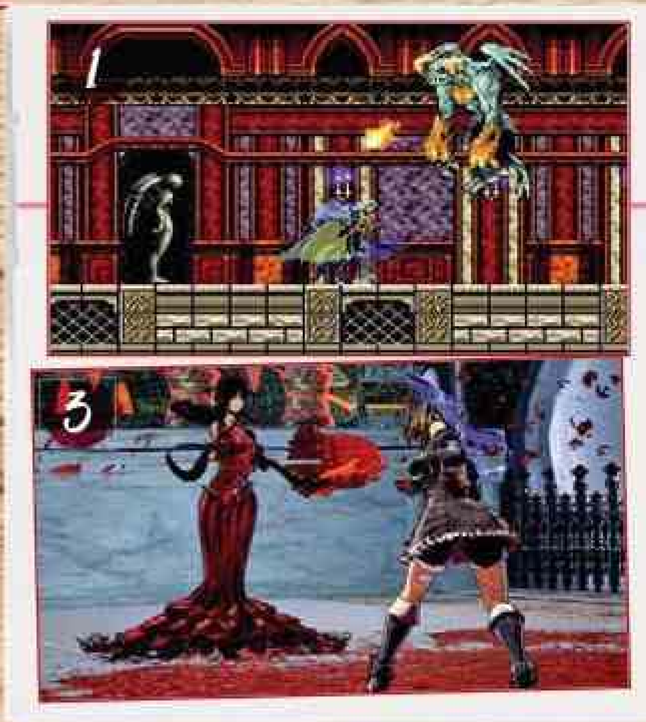


1 Su gran obra: *Kingdom Hearts*. Tras dedicarse durante años a labores de diseño gráfico y, sobre todo, de creación de personajes para varios *Final Fantasy* y *Parasite Eve*, entre otros, su primer trabajo como director de un proyecto fue, ni más ni menos que *Kingdom Hearts*. El clásico de PS2 no sólo supuso todo un hito por la colaboración entre Disney y Square sino también por suponer un giro radical en la tradición rolera de la compañía nipona que, aquí, abrazaba los combates en tiempo real al más puro estilo "hack and slash".

2 Juegos destacados: Saga *Kingdom Hearts* y *Final Fantasy*. Nomura ha seguido diseñando personajes para la saga *Final Fantasy*, incluida la última entrega. Mientras tanto, ha tenido tiempo para dirigir una ingente cantidad de entregas de la saga *Kingdom Hearts* que, reconozcámoslo, además de regalarnos horas de diversión también han ido liando la trama hasta niveles insospechados. El caso de *Final Fantasy XV* es uno de los más extraños de su carrera. Empezó como máximo responsable del proyecto, diseñando el concepto original, los personajes y dirigiendo, pero Square Enix decidió darle su rol a Hajime Tabata para que lo terminase de una vez y que así él se centrase en *Kingdom Hearts III*.

3 Último lanzamiento: *Kingdom Hearts III*. Aunque ya parece lejano en el tiempo, la verdad es que salió este mismo 2019. Esta tercera entrega se hizo de rogar, pero la espera ha merecido la pena y hemos podido disfrutar de una aventura realmente variada con un apartado artístico y técnico verdaderamente espectacular.

4 Proyectos futuros: *Final Fantasy VII Remake*. Otro caso extraño en el universo de Square Enix. El propio Nomura estaba convencido de que su labor sería secundaria, pero se enteró de que dirigía el proyecto casi de casualidad. Estaba convencido de que el director original, Yoshinori Kitase, repetiría papel en este "remake", pero finalmente será el productor. En cuanto al "remake" en sí, sabemos que llegará por capítulos aunque la compañía ha asegurado que cada uno será como un juego por separado. Con lo que hemos visto hasta ahora lo tenemos claro: se nos cae la baba.



Koji Igarashi



1 Su gran obra: *Castlevania: Symphony of the Night.* En 1997 fue parte esencial del desarrollo de esta joya que, a día de hoy, sigue siendo uno de los mejores juegos "metroidvania", o mejor dicho, "Igavania".

2 Juegos destacados: Saga *Castlevania.* Desde *SotN* ha sido productor de la inmensa mayoría de los juegos de la saga. Abandonó Konami en 2014 y entró a formar parte de ArtPlay. En 2015 lanzó una campaña de Kickstarte para recaudar dinero para su próximo proyecto de estilo *Castlevania*: *Bloodstained.*

3 Último lanzamiento: *Bloodstained: Ritual of the Night.* Su largo ciclo de desarrollo nos hacía temer lo peor, pero Igarashi se ha marcado un juegazo de tomo y lomo.

4 Proyectos futuros: *Revolve8.* Hace el diseño de personajes para este juego de Sega.



Hideki Kamiya









1 Su gran obra: *Devil May Cry.* Aunque tiene otros juegazos en nómina, hemos escogido las aventuras de Dante como su creación magna porque es la que demuestra el estilo que ha seguido durante años, los beat 'em up salvajes. El proyecto comenzó como el próximo *Resident Evil 4*, pero el estilo de juego y la ambientación (acción pura y dura y un universo gótico respectivamente) se le estaba yendo tanto de las manos que Shinji Mikami intervino para convencer a todo el mundo en Capcom de que debería ser una nueva propiedad intelectual. Kamiya aprovechó esta oportunidad para crear el mundo de Dante y sus demonios.

2 Juegos destacados: *Resident Evil 2, Viewtiful Joe, Okami, Bayonetta.* Tras no ser propuesto para dirigir la segunda entrega de *Devil May Cry* pese al éxito del original, Kamiya acabó en una especie de pequeño estudio indie dentro de la propia Capcom, Clover Studio. La vida del estudio fue muy corta, apenas tres años, pero a Hideki le dio tiempo a desarrollar joyas como *Viewtiful Joe* (un juego de acción bastante original) y *Okami*, una de las mayores "cucadas" que pudimos disfrutar en PS2. Tras el cierre del estudio, Kamiya, Shinji Mikami y Atsushi Inaba (casi nada el trío) fundaron Seeds Inc, que rápidamente se fusionó con Odd Inc. para formar PlatinumGames. Allí, Kamiya dirigió *Bayonetta*, un auténtico éxito de crítica y ventas que puso definitivamente a la compañía en el mapa de las desarrolladoras más prometedoras de Japón.

3 Último lanzamiento: *Astral Chain.* Desgraciadamente para nosotros, las últimas creaciones de este maestro han estado alejadas del entorno PlayStation. Estuvo bastante tiempo enfrascado en un proyecto realmente ambicioso producido por Microsoft. Sí, nos referimos a *Scalebound*, que fue cancelado para disgusto del pobre Kamiya. Desde entonces se ha dedicado a la supervisión, por ejemplo, del excelente *Astral Chain* que acaba de ver la luz en Nintendo Switch.

4 Proyectos futuros: *Bayonetta 3.* Aún se desconoce el cargo que ocupará en el desarrollo de esta nueva entrega de las aventuras de la bruja, pero puestos a soñar pedimos dos cosas: una, que se el director del proyecto y dos, que el juego acabe llegando a alguna consola PlayStation con el tiempo.

Goichi Suda (Suda 51)



1 Su gran obra: *No More Heroes.* Esta locura genial fue ideada para Wii, pero acabó llegando a PS3 en 2011. Era un juego de mundo abierto en el que debíamos matar a los asesinos más famosos de la ciudad de Santa Destroy con nuestra espada láser.

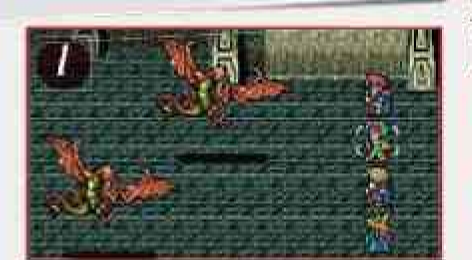
2 Juegos destacados: *Killer 7, Sine Mora.* Suda ya estaba obsesionado con el mundo de los asesinos en *Killer 7*, pero también ha creado joyas como *Sine Mora*, uno de los mejores shoot 'em up de corte tradicional que hemos visto en mucho tiempo o rarezas como *Killer is Dead, Let it Die* y *Lollipop Chainsaw*.

3 Último lanzamiento: *Travis Strikes Again: No More Heroes.* Esta mezcla de pequeños videojuegos no fue bien recibida por la crítica, pero ha vendido lo suficiente como para que Suda 51 decida continuar con la saga.

4 Proyectos futuros: *No More Heroes III.* Su salida está planeada para el 2020 y, de momento, sólo para Nintendo Switch, pero confiamos en que acabe llegando a PlayStation en un futuro. Es que lo necesitamos.

Hironobu Sakaguchi





1 Su gran obra: *Final Fantasy V.* El padre de la saga *Final Fantasy* tiene, desde la dirección, su obra magna en la quinta parte, una joya que está en el olimpo de los juegos de rol.

2 Juegos destacados: Saga *FF, Chrono Trigger, Parasite Eve, Vagrant Story, Lost Odyssey.* Ha participado en buena parte de los mejores juegos de la historia de Square Enix. En 2004 fundó su propia compañía, Mistwalker, en donde desarrolló joyas como *Blue Dragon* y *Lost Odyssey* para Xbox 360.

3 Último lanzamiento: *The Last Story.* Esta joya de Wii ha sido el último juego dirigido por el genio nipón.

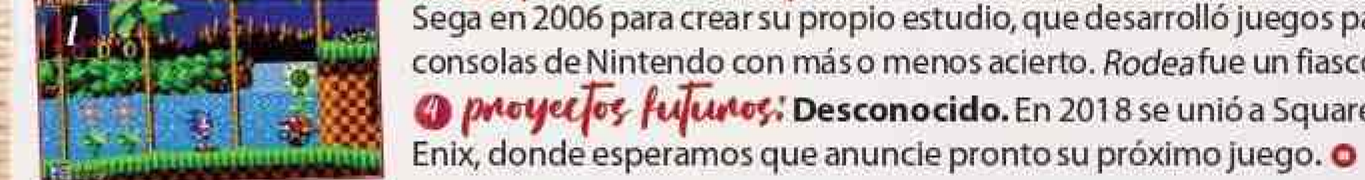
4 Proyectos futuros: *Terra Wars.* Desde 2012 está volcado, muy a nuestro pesar, en los juegos para móviles.

Yuji Naka



1 Su gran obra: *Sonic the Hedgehog.* Las primeras aventuras de la mascota azul de Sega siguen siendo uno de los mejores plataformas de la historia y dio lugar a una saga con decenas de juegos.

2 Juegos destacados: *Nights into Dreams, Phantasy Star Online*, saga *Sonic.* Tiene hits por todas partes y siempre innovadores, como el mando analógico en *Nights* o el online en consola de *Phantasy Star* que salió en nuestra adorada Dreamcast.



3 Último lanzamiento: *Rodea: The Sky Soldier.* Abandonó Sega en 2006 para crear su propio estudio, que desarrolló juegos para consolas de Nintendo con más o menos acierto. *Rodea* fue un fiasco.

4 Proyectos futuros: Desconocido. En 2018 se unió a Square Enix, donde esperamos que anuncie pronto su próximo juego.





Keiji Inafune



1 *Su gran obra:* **Mega Man**. Desde sus inicios como programador ha estado ligado a la saga de acción y plataformas de Capcom.

2 *Juegos destacados:* ***Onimusha, Phoenix Wright, Lost Planet, Dead Rising.*** Ya en el papel de productor ha estado involucrado en grandes éxitos del estudio nipón como estos de arriba o *Bionic Commando*, por ejemplo.

3 *Último lanzamiento:* **Mighty No. 9**. Tras dejar Capcom creó su propia compañía, lanzó una campaña de Kickstarter muy exitosa y, después de mucha espera, lanzó esta mediocridad que sigue el estilo de *Mega Man*.

4 *Proyectos futuros:* ***Red Ash: The Indelible Legend***. Se trata de una secuela de *Mighty No.9*, pero será un RPG de corte no lineal.





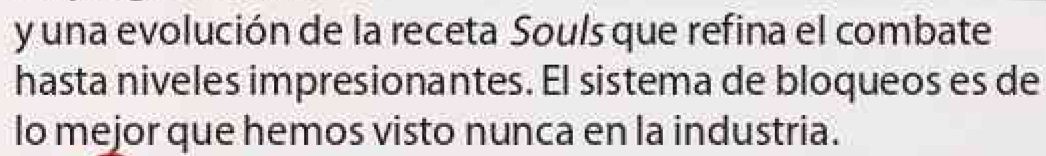


Hidetaka Miyazaki

1 *Su gran obra:* ***Dark Souls***. Miyazaki decidió dedicarse a los videojuegos cuando tenía 29 años, una edad muy alta para los estándares nipones. Sólo FromSoftware le acogió y, tras unas cuantas entregas de la saga *Armored Core* se metió en el desarrollo de *Demon's Souls*. El juego empezó con mal pie, pero el boca a boca le dio cierto éxito y permitió a Hidetaka crear una secuela espiritual, *Dark Souls*. El resto es, literalmente, historia del videojuego. La cosa fue tan bien que le nombraron presidente de la compañía que, desde entonces ha cosechado éxitos incontestables. *Dark Souls* ha sido nombrado, en muchas ocasiones y con toda la razón del mundo, uno de los juegos más influyentes de los últimos años. Podemos encontrar muchas de sus mecánicas en decenas de juegos que siguen apareciendo a día de hoy .

2 *Juegos destacados:* ***Demon's Souls*, saga *Dark Souls*, *Bloodborne*.** Hidetaka ha utilizado la misma fórmula jugable que le dio tanto éxito para crear una ristra de grandes juegos. En *Dark Souls II* notamos mucho su ausencia como director. Estaba centrado en *Bloodborne*, el exclusivo de PS4, así que no hay mal que por bien no venga porque aquello fue un juegazo con mayúsculas. Al año siguiente cerró la trilogía de *Dark Souls* con otra aventura mayúscula. Se tomó un descanso de la fórmula *Souls* para crear *Déraciné*, una aventura de misterio de PS VR bastante discreta.

3 *Último lanzamiento:* ***Sekiro: Shadows Die Twice.*** Es uno de los juegos del año y una evolución de la receta *Souls* que refina el combate hasta niveles impresionantes. El sistema de bloqueos es de lo mejor que hemos visto nunca en la industria.



4 *Proyectos futuros:* **Elden Ring.** Miyazaki siempre se ha sentido fascinado por las novelas de George R. R. Martin, así que se puso en contacto con él para trabajar juntos. Así, el universo de fantasía de este juego de rol y acción en tercera persona ha sido creado por el escritor de Canción de Hielo y Fuego. El dúo parece imposible de superar, así que estamos deseando saber más de esta nueva aventura que lleva en desarrollo desde 2017. Quizás tras el Tokyo Game Show.



Toshihiro Nagoshi



1 *Su gran obra:* **Daytona USA**. Trabajó en Sega bajo el amparo de Yu Suzuki. Aunque nos gusta más la saga *Yakuza*, el gran salto de su carrera fue el excelente *Daytona USA*.

2 *Juegos destacados:* ***Super Monkey Ball, Shenmue, saga Yakuza, Binary Domain.*** Durante los siguientes años ha hecho un poco de todo. Tuvo que ayudar a Suzuki a acabar *Shenmue*, pero su rostro siempre se asocia, y con razón, a la saga *Yakuza*, sucesora espiritual de las aventuras de Ryo Hazuki y una de las series más memorables de la historia de PlayStation.

3 *Último lanzamiento:* ***Judgment.*** Esta especie de "spin-off" de la saga *Yakuza* nos pone en la piel de un detective en Kamurocho. Las mecánicas son muy similares a las de las aventuras del Dragón de Dojima, salvo que aquí se añaden algunas de investigación.

4 *Proyectos futuros:* ***Yakuza 7.*** La nueva entrega de la saga será, para sorpresa de todos, un RPG de combates por turnos. Estará ambientado en la ciudad de Yokohama y el nuevo "prota" se llamará Ichiban Kasuga.





Yoko Taro



1 *Su gran obra:* ***NieR: Automata.*** El mayor éxito en la carrera de Taro es, además, su mejor juego. Una combinación casi imposible de acción en tercera persona al estilo Platinum, shoot 'em up de naves, mundo abierto y una trama absolutamente genial. Es, por derecho, un clásico de nuestra época.

2 *Juegos destacados:* ***Drakengard, Nier.*** Durante sus años en Cavia, Taro se dedicó a la saga *Drakengard* y lo que acabó siendo su spin-off, *Nier*. Todos los juegos tenían grandes virtudes, pero no eran tan redondos como lo que hemos podido disfrutar en *Automata*.

3 *Último lanzamiento:* **SINoALICE.** Yoko lleva unos años currando como "freelance" y su último trabajo ha sido este juego de rol para móviles que ha terminado llegando a nuestras tierras este mismo verano.

4 *Proyectos futuros:* **Desconocido.** No sabemos nada sobre su próxima obra. Todo parece indicar que podría desvelarse en este Tokyo Game Show y que volverá a estar producido por Square Enix. Estaremos atentos.





Hideaki Itsuno

❶ Su gran obra: *Devil May Cry 3: Dante's Awakening*. Su carrera comenzó ligada a juegos de lucha de la factoría Capcom, aunque uno de sus trabajos más conocidos es esta tercera entrega de la saga de Dante, considerada una de las mejores de su historia. Fue el despertar de Dante y su consagración como creador.

❷ Juegos destacados: Saga *Devil May Cry*, *Dragon's Dogma*, *Rival Schools*. Entre sus muchos hits nos encontramos juegos de lucha como el original *Rival Schools*, *Project Justice* o *Power Stone*, pero también apuestas más arriesgadas como *Dragon's Dogma* o incluso juegos de conducción como *Auto Modellista*.

❸ Último lanzamiento: *Devil May Cry 5*. La quinta entrega de la serie ha revitalizado la saga gracias a unos combates muy cuidados, unos gráficos de infarto y la espectacularidad jugable que hizo tan popular a *Devil May Cry*.

❹ Proyectos futuros: Desconocido. No hay nada confirmado, pero Itsuno ha comentado que le gustaría hacer *Rival Schools 3* o incluso *Dragon's Dogma 2*. Crucemos lo dedos.

Hidetaka Suehiro





❶ Su gran obra: *Deadly Premonition*. Esta mezcla de *Silent Hill* y Twin Peaks tenía una jugabilidad dudosa, un apartado gráfico desfasado y varios problemas de diseño. Sin embargo, es una joya inolvidable que todos los que han jugado recuerdan con mucho cariño. Para nosotros, un clásico, ¿verdad Zach?

❷ Juegos destacados: *Spy Fiction*, *D4: Dark Dreams Don't Die*. Su primera dirección en un juego fue con *Spy Fiction*, una aventura de sigilo bastante mediocre. Con *D4* intentó un experimento con Kinect de Xbox One que no estaba nada mál pese a sus defectos.





❸ Último lanzamiento: *The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories*. Este juego de puzles, plataformas y terror fue el primer juego de Swery en su nueva compañía, White Owls Inc. Pasó injustamente desapercibido.

❹ Proyectos futuros: *The Good Life* y *Deadly Premonition 2*. Tiene dos juegos en ciernes para 2020: el primero es una aventura que nos transforma en gatos y el segundo, la secuela de su juego más recordado y personal.

Fumito Ueda



❶ Su gran obra: *Shadow of the Colossus*. Definir la obra maestra de Fumito Ueda es realmente complicado. Sí, va de matar colosos gigantescos trepando sobre sus cuerpos, como en un juego de plataformas, hasta dar con su punto débil, pero es mucho más que eso. Es una aventura casi poética, con una fuerza argumental que se transmite a través de sensaciones, de los escenarios o de la música y no con palabras. Su marcado carácter artístico ha influenciado a montones de desarrolladores de todo el mundo, que siempre citan al juego como uno de sus grandes referentes.

❷ Juegos destacados: *Enemy Zero*, *Ico*. Su primera experiencia en la industria no fue demasiado alentadora. Aterrizó en Warp para trabajar como animador en *Enemy Zero*, una aventura para Sega Saturn. El juego ya estaba retrasándose, así que tuvo que hacer montones de horas extra. Más tarde pasó a trabajar para Sony y creó su propio equipo dentro del Japan Studio, el Team Ico. Allí, claro, se dedicó a desarrollar su primera genialidad, *Ico*. Muchos lo recordamos incluso con más cariño que a *Shadow of the Colossus*, aún a sabiendas de que no fue una aventura tan redonda. La ternura con la que debíamos avanzar por los escenarios, llevando literalmente de la mano a nuestra compañera, la ausencia de diálogos entre ambos protagonistas o la cuidad dirección artísticas fueron verdaderos hitos para la industria de la época.

❸ Último lanzamiento: *The Last Guardian*. El desarrollo de esta aventura fue un verdadero infierno. Se anunció oficialmente en 2009, aunque ya llevaba un par de años en desarrollo. Iba a ser un juego de PS3, pero la cosa se fue alargando por diversos motivos y, finalmente, llegó a PS4 en 2016. El resultado fue bastante notable, aunque no alcanzó el nivel que mucha gente esperaba. Trata, por si no lo recordáis, de un joven que debe avanzar por los escenarios ayudándose de una extraña criatura.

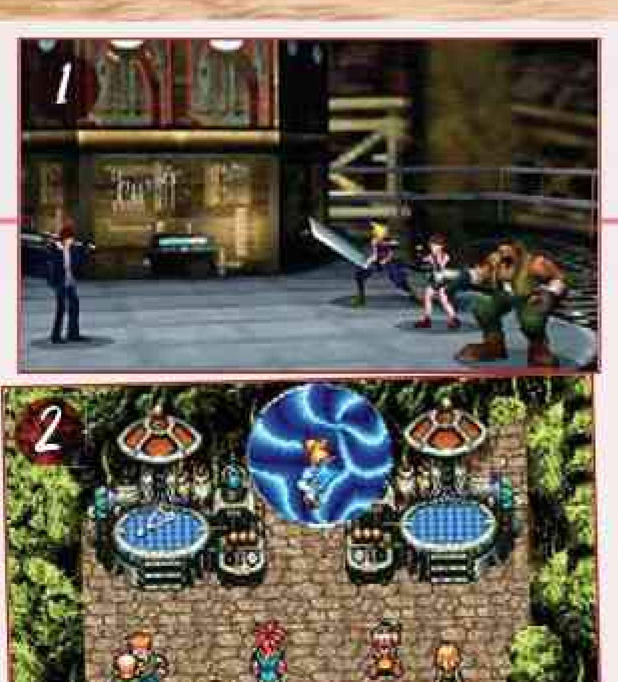
❹ Proyectos futuros: Desconocido. Aún no se sabe nada de su nuevo juego, salvo que está abandonando la fase de prototipo y que marcha viento en popa. Parece que tendrá elementos muy innovadores y otros típicos del autor nipón. ¿Cuándo llegará? Eso sí que es un misterio, porque Ueda no es que sea el creador más rápido de la industria, ¿verdad?







Yoshinori Kitase

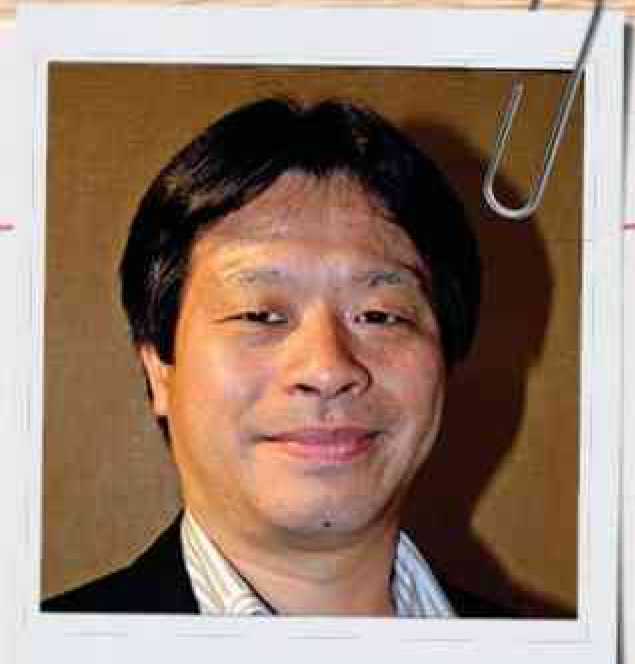


❶ Su gran obra: *Final Fantasy VII*. Uno de los RPG más influyentes de la historia. Así, a palo seco. Era tan ambicioso que su remake va a llegar por capítulos para poder abarcarlo todo con los valores de producción actuales.

❷ Juegos destacados: Saga *Final Fantasy*, *Chrono Trigger*. Ha participado como productor y director en multitud de entregas de la saga *FF*, aunque muchos nos quedamos con su inolvidable *Chrono Trigger*, otro RPG que merece un "remake" en condiciones.

❸ Último lanzamiento: *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*. Desde hace años sólo se dedica a la producción. Su último trabajo fue en este "spin-off" de *FF XIII*.

❹ Proyectos futuros: *Final Fantasy VII Remake*. Esta ayudando, como productor, a que Nomura recupere el legado de su mejor obra.

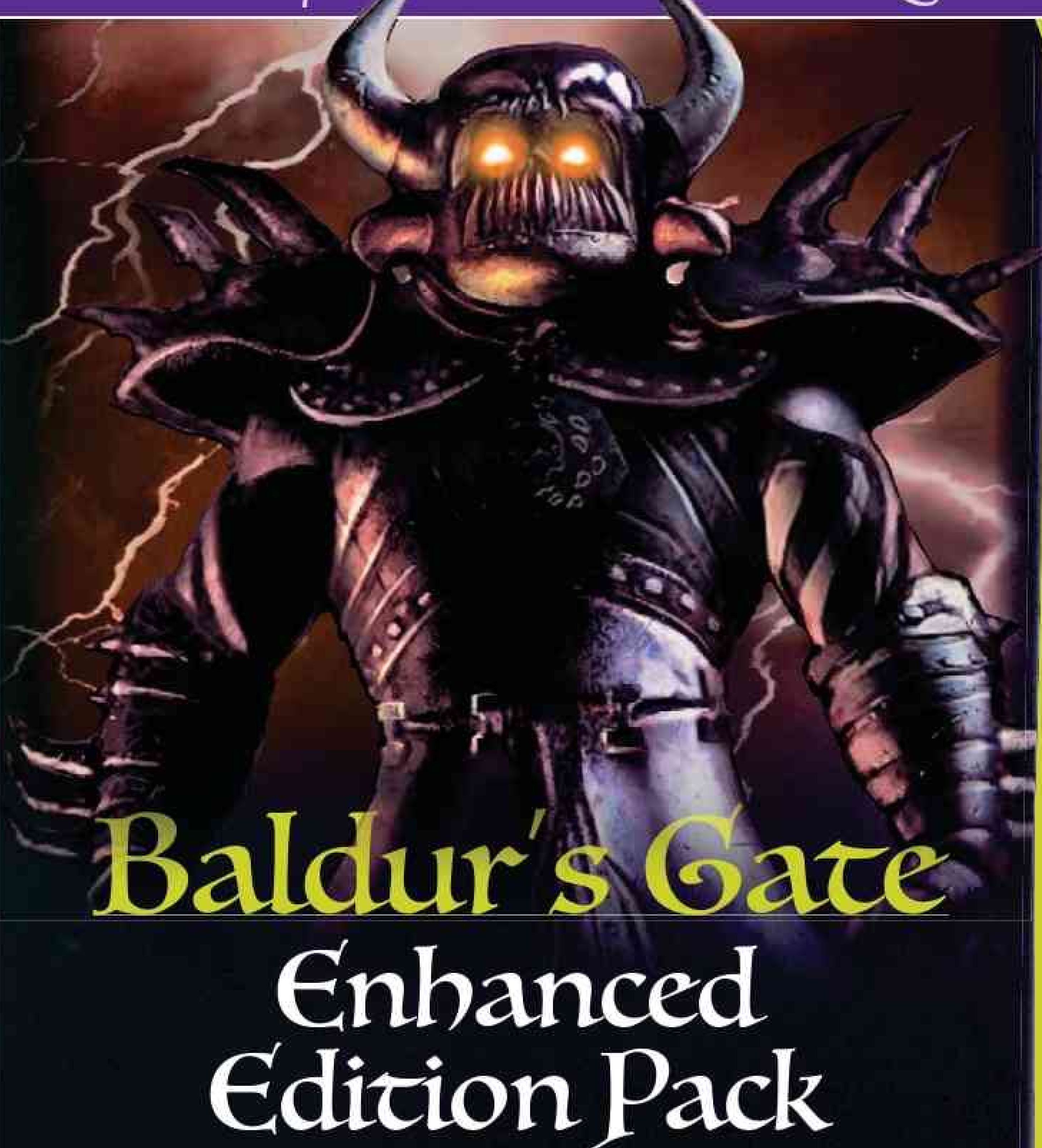


El regreso de los Mitos del Rol

Hoy en día los juegos de rol son un género muy popular, pero hubo una época en la que representaban lo más "friki" del mundillo. Por suerte, muchos de los mitos del pasado van a regresar a PS4, así que desempolvad los dados que vamos a hacer de "dungeon master".

Dados de 20 caras, partidas en el sótano de la tienda de cómics, bigotes de leche, aventuras conversacionales, fichas de personaje, discusiones sobre la conveniencia de ser pícaro, mago o guerrero... Así era el día a día de los aficionados al rol, tanto de mesa y tablero como interactivo, en nuestro país. Si los videojuegos han tenido que vivir su particular travesía por el desierto para convertirse en una afición aceptada por la sociedad, lo de los juegos de rol ha sido aún peor.

Las aventuras de rol siempre han sido consideradas uno de los géneros más "hardcore" de la industria, el de los más sumergidos en esta afición, el de los "muy cafeteros"... La mayoría de los aficionados al ocio interactivo durante los años 80 se dedicaban a conducir un Ferrari con la chavala en *Out Run*, a comer fantasmas en *Pac-Man* o a repartir tortas en *Double Dragon*, por poner algunos ejemplos. Por su parte, los más atrevidos optaban por los desarrollos sesudos de propuestas como la saga *Ultima*, *Final Fantasy*, *Wasteland* o *The Bard's Tale*, por citar unos pocos. En la década de los 90 se vivió un auténtico boom del género. Por un lado SNES nos regaló joyas inolvidables como *Earthbound*, la saga *Mana*, los *Final Fantasy*, *Chrono Trigger*... Esto en consolas, porque en PC optaban por aventuras más complejas, y generalmente occidentales, como *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Planescape: Torment*... Muchos recuerdan estos años como la época dorada del género. Muchos otros, sin embargo, por gustos o simplemente por edad, no vivieron aquellos años. Afortunadamente, todos van a tener la opción de revivir y descubrir aquellas joyas porque durante los próximos meses vamos a vivir un auténtico aluvión de clásicos remasterizados que nos harán disfrutar de juegos que nunca se lanzaron en consola o que no salieron de fronteras niponas, por ejemplo. Coge lápiz y papel, cruza los dedos y tira los dados porque se viene rol del bueno.



Baldur's Gate
Enhanced Edition Pack





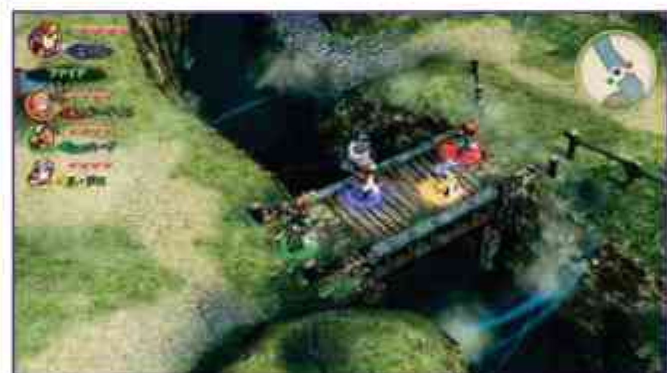


BEAMDOG/MERIDIEM GAMES | 4 DE OCTUBRE

BIOWARE FORJÓ SU LEYENDA EN CONSOLAS gracias a sagas como *Mass Effect*, *Dragon Age* o joyas como *Caballeros de la Antigua República*. Sin embargo, antes de eso ya habían dejado a medio mundo boquiabierto con dos juegos de PC basados en el universo de *Dragones y Mazmorras*: *Baldur's Gate* y su secuela, que llegarán a PS4 en un sensacional pack remasterizado que incluirá, además de todas las expansiones, una jugosa cantidad de novedades. Así, podremos disfrutar de nuevas misiones, tres nuevos compañeros de aventuras, nuevas voces para los diálogos, más de 400 mejoras en todo tipo de pequeños detalles, etc. Parece poca cosa si no habéis jugado a los juegos originales, pero hablamos de una de las sagas más influyentes del género, que nos ofrecía la posibilidad de formar un grupo de combatientes que reaccionaban a nuestras acciones y que incluso nos podían traicionar y que, en todos sus apartados jugables y narrativos hacía gala de una complejidad nunca vista en aquella época e incluso hoy en día.

Una de las sagas de rol más influyentes del mundo de los PC llegará a PS4 en un pack que incluirá las dos entregas y sus expansiones.







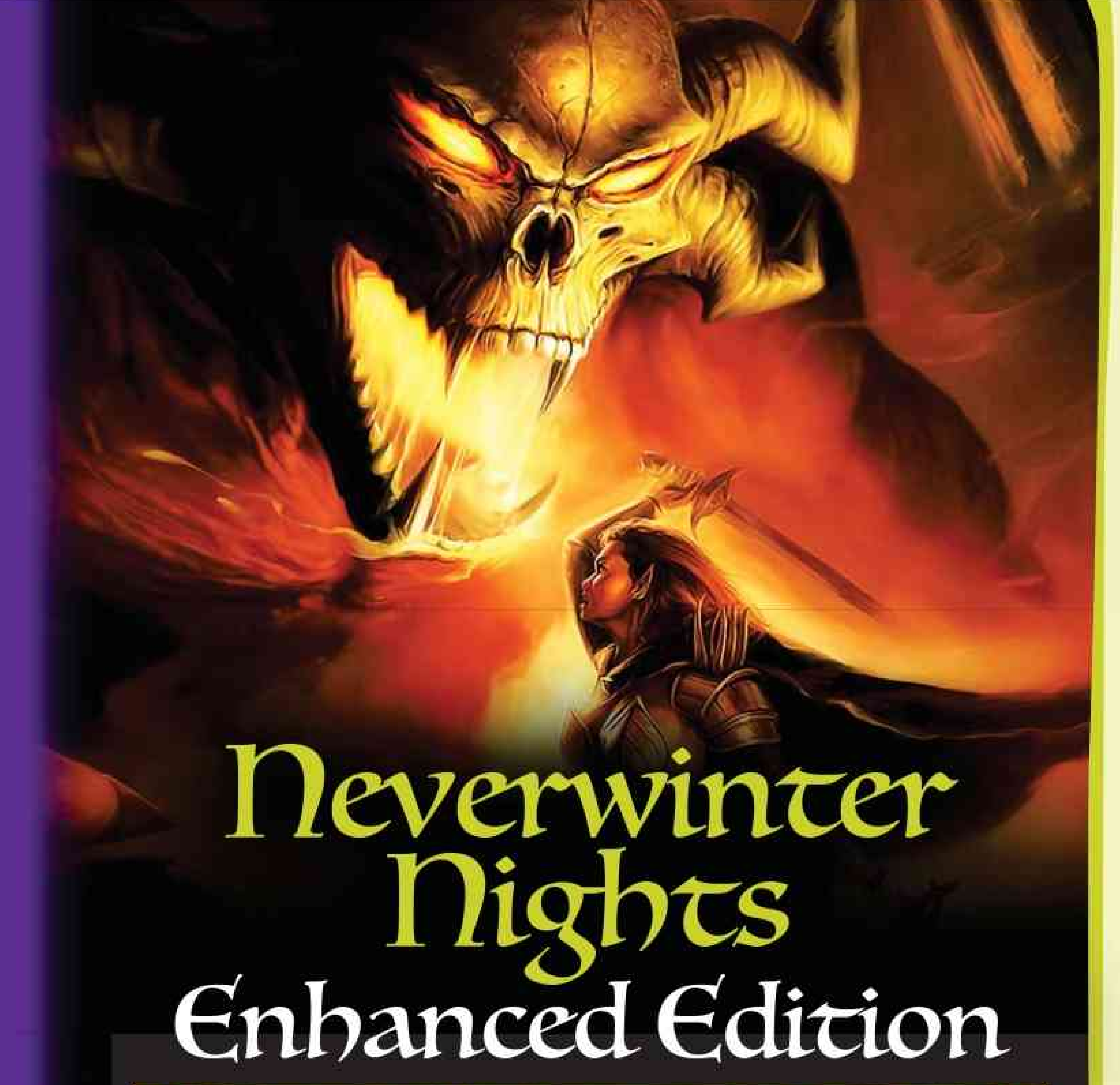
Final Fantasy Crystal Chronicles
Remastered

SQUARE ENIX | INVIERNO

UNO DE LOS FINAL FANTASY MÁS ATÍPICOS está cerca de aterrizar en PS4. Nos referimos a *Crystal Chronicles*, que apareció en 2004 para GameCube de forma exclusiva y que se caracterizaba por ofrecer juego cooperativo para cuatro jugadores. Por supuesto, contará con modo online, pero estamos deseando que se anuncie también la posibilidad de disfrutarlo de forma local y que, a ser posible, baste con un DualShock 4 y no vuelva a ser necesario comprarnos una Game Boy Advance para utilizarla como mando. La clave serán los combates en tiempo real y la colaboración entre los jugadores, que deberán coordinarse para utilizar un cristal de poder para avanzar por los escenarios. Tanta cautela se debe a que los escenarios están inundados por una niebla mortífera, el miasma, de la que sólo puede protegernos nuestro preciado cristal, que crea una esfera de aire puro en la que nuestros héroes pueden respirar. Como buen remaster, contaremos con nuevos gráficos y hasta con nuevas zonas en las mazmorras que visitamos.



Es uno de los *Final Fantasy* más singulares en la historia de la saga y de los pocos que no habíamos disfrutado en PlayStation... hasta ahora.



Neverwinter Nights Enhanced Edition







BEAMDOG/MERIDIEM GAMES | 6 DE DICIEMBRE

OTRO CLÁSICO DE DRAGONES Y MAZMORRAS, ambientado en los Reinos Olvidados y desarrollado por BioWare que dará el salto a PS4 con una versión remasterizada que incluso contará con una jugosa edición coleccionista en nuestro país. Además del juego original, también disfrutaremos de las tres expansiones lo que, en total, nos ofrecerán más de 100 horas de juego. La aventura de 2002, además, incluía todas las herramientas necesarias para crear nuestras propias campañas lo que, unido al juego online hacía que el resultado fuese muy similar al de las partidas de lápiz y papel, incluyendo la labor creativa del "dungeon master". Parece poco probable que esto llegue a PS4, aunque parece ser que sí que lo harán los "mods" más aclamados que han ido apareciendo a lo largo de los años de tal modo que podremos jugarlos, pero no modificarlos. Sería una pasada, desde luego. En cualquier caso, hablamos de otra joya considerada como uno de los grandes RPG de todos los tiempos, así que no hay excusas si te gusta el género.

Uno de los RPG más aclamados de la historia llegará a PS4 con gráficos mejorados, cientos de retoques jugables, online...







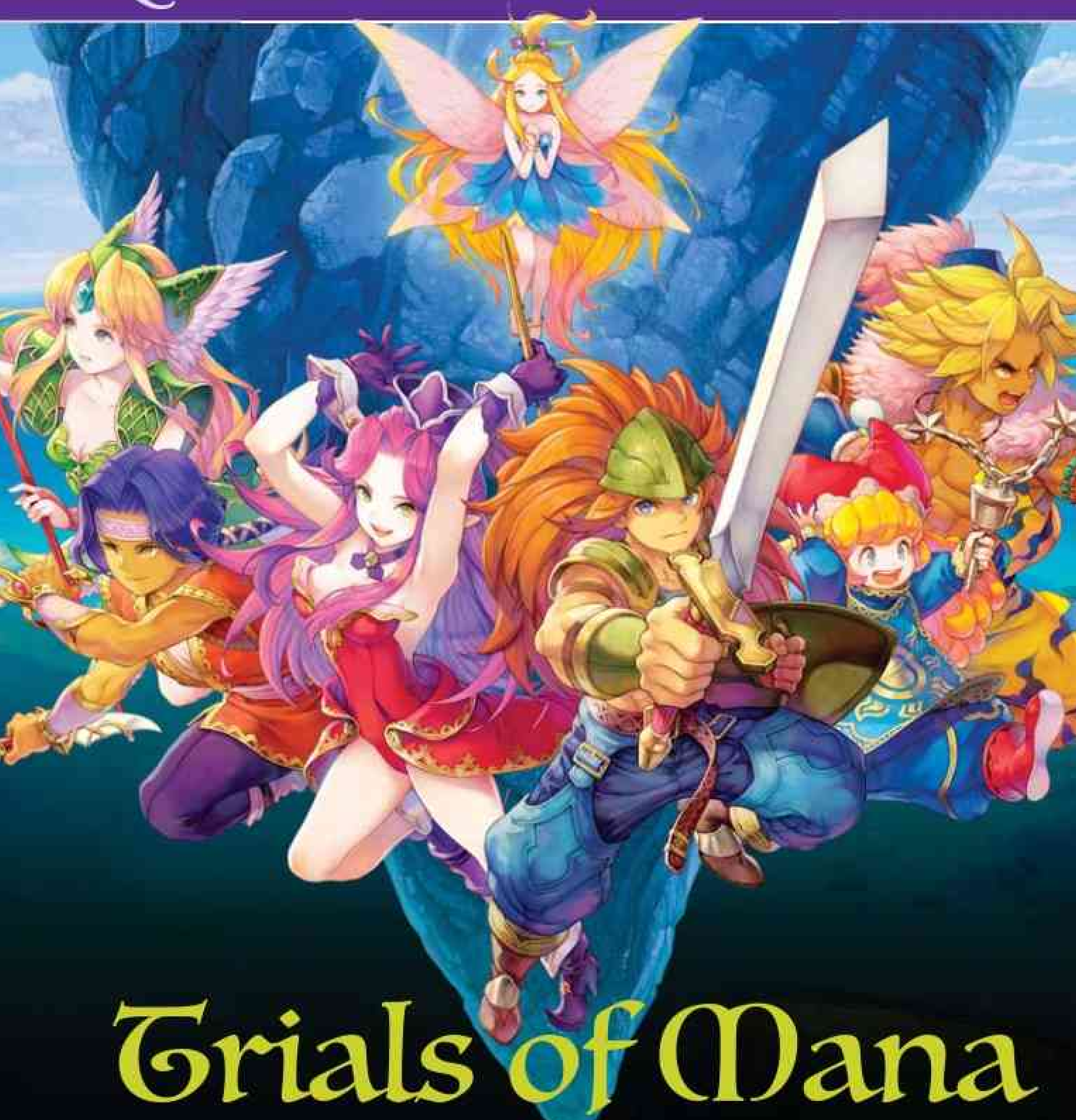
Ni No Kuni
La ira de la Bruja Blanca Remastered

LEVEL-5/BANDAI NAMCO | 20 DE SEPTIEMBRE

UNO DE LOS JUEGOS DE ROL MÁS MEMORABLES DE PS3 contará con una versión remasterizada que hará las delicias de todos aquellos que no pudieron jugarlo en su día y de todos los que estamos deseando volver a hacerlo, porque hablamos de una verdadera joya. No en vano se trata de la colaboración entre Level-5, autores de *Dark Cloud* o la saga del *Profesor Layton*, los imbatibles diseños del Studio Ghibli, artífices de películas como *El Viaje de Chihiro* o *La Princesa Mononoke* y el compositor Joe Hisaishi. Un "dream team" en toda regla. Por supuesto, los gráficos lucirán mejor que nunca en PS4. Si el juego ya era precioso en su día imaginad lo bonito que se verá en la actualidad. En cuanto a mecánicas, disfrutaremos de un juego de rol de marcado carácter nipón, con montones de pueblos que visitar, un argumento de lo más emotivo y acción que mezclará elementos de combates en tiempo real y por turnos, lo que se traducirá en unas batallas muy dinámicas, pero estratégicas. Un "remaster" que no esperabamos, pero que ansiábamos.

Uno de los juegos más bonitos de PS3 dará el salto a PS4 y ya nos estamos mordiendo las uñas por ver semejante belleza.





Trials of Mana







SQUARE ENIX | PRINCIPIOS 2020

LA SAGA SEIKEN DENSETSU, nacida como un "spin-off" de *Final Fantasy,* se independizó con su mítica segunda entrega: *Secret of Mana.* La tercera parte, *Trials of Mana,* nunca vio la luz en nuestras tierras, así que este remake nos sabe a gloria. El juego se ha rehecho de cero, con nuevos gráficos 3D en alta definición. Además, también contará con un nuevo sistema de subida de nivel y habilidades. Uno de los mayores atractivos de esta aventura, entonces y ahora, es su modo cooperativo para dos jugadores. Como en el original, contaremos con szeis héroes, de los que tendremos que escoger tres para controlar durante nuestra aventura. Esto da lugar a tres arcos argumentales distintos, por lo que la rejugabilidad será muy alta. Los combates también sufrirán un importante lavado de cara jugable, permitiéndonos realizar todo tipo de ataques, esquivas, etc... como en un RPG de acción de corte actual. La historia nos enfrentará a los Benevodons, unos monstruos de la destrucción que han dejado a la Diosa del Maná en las últimas.

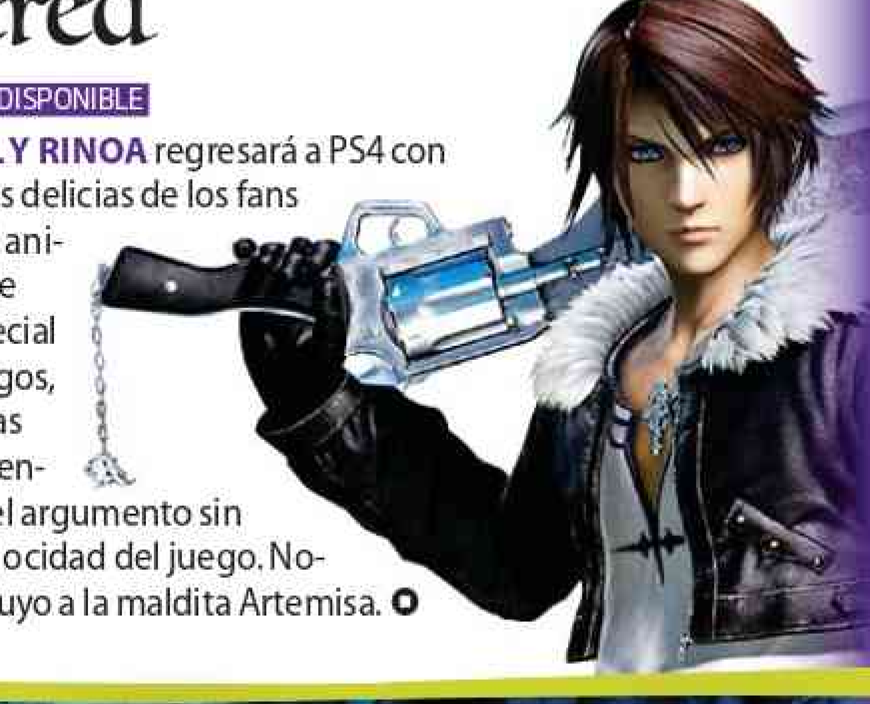
Este remake nos permitirá disfrutar de la tercera entrega de la saga Mana, que nunca vio la luz fuera del territorio japonés.





Final Fantasy VIII Remastered

SQUARE ENIX | YA DISPONIBLE

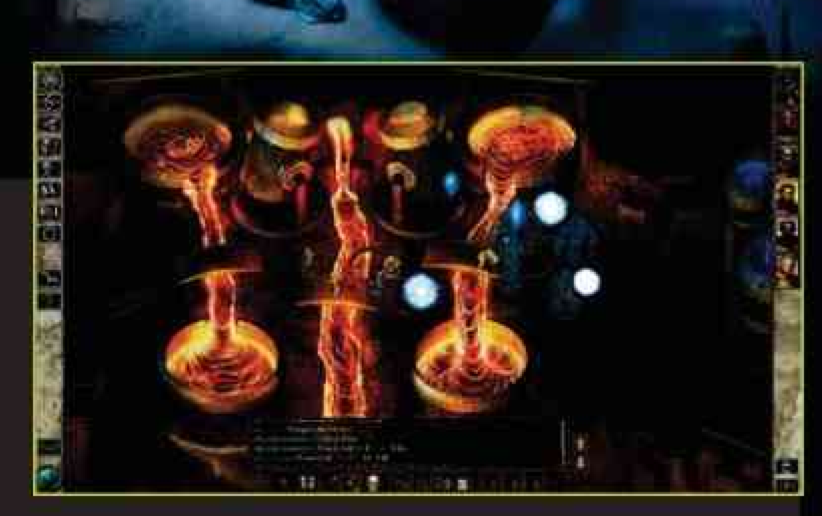


LA HISTORIA DE AMOR DE SQUALL Y RINOA regresará a PS4 con una versión remasterizada que hará las delicias de los fans del mejor rol nipón para celebrar el 20 aniversario de su lanzamiento. Además de unos gráficos muy mejorados, en especial los modelos de los héroes y los enemigos, disfrutaremos de un modo fácil para las batallas, otro sin batallas (salvo las esenciales para la historia) para disfrutar del argumento sin más y hasta un turbo que triplica la velocidad del juego. Nosotros ya estamos deseando darle lo suyo a la maldita Artemisa.

Planescape Torment/ Icewind Dale

MERIDIEM GAMES | 4 DE OCTUBRE

LA NOSTALGIA DE DRAGONES Y MAZMORRAS se cerrará con este pack que incluye *Planescape: Torment* y *Icewind Dale,* ambos en *Enhanced Edition* y con todas sus expansiones. Ambos juegos contarán con una interfaz completamente rediseñada para adaptarse a nuestro DualShock 4, algo clave para poder disfrutarlos como en PC. Los juegos originales estaban creados por Black Isle Studios, los artífices de los dos primeros *Fallout,* así que ya podéis imaginar la calidad que os espera en estas dos aventuras de puro rol occidental con dados de 20 caras.



Romancing SaGa 3

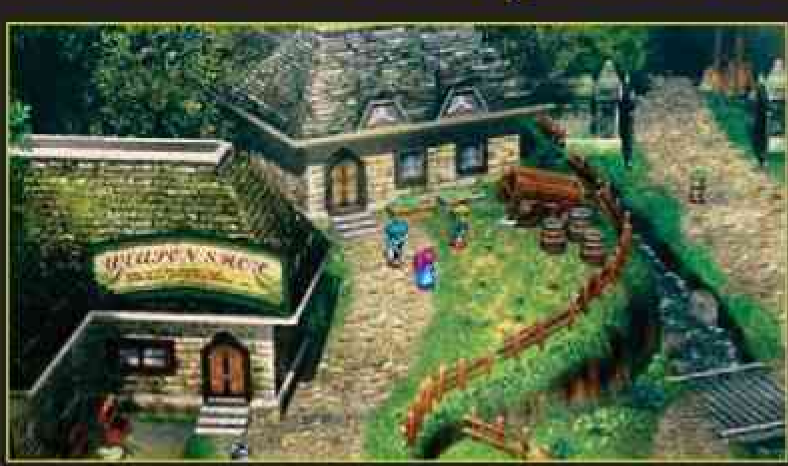
SQUARE ENIX | 2019

ESTA JOYA DE SQUARESOFT PARA SNES reaparecerá en PS4 en versión remasterizada. Tendremos que escoger entre ocho protagonistas, lo que modificará la historia, aunque el resto se unirá a nosotros y los verdaderos cambios surgirán en base a nuestras decisiones, uno de los puntos fuertes de esta mítica aventura de la era gloriosa de Square.



Star Ocean First Departure R

SQUARE ENIX | 2020



LA EXITOSA SAGA DE TRI-ACE volverá a PS4 con este remaster de la primera entrega aparecida en SNES y que incluirá nuevos gráficos en alta definición, voces grabadas por el casting original de la saga y nuevas ilustraciones, que podremos alternar por las clásicas pulsando un botón.











Atelier Ryza: Ever Darkness and the Secret Hideout

GUST CO | 1 DE NOVIEMBRE

LA SAGA ATELIER quizás sigue siendo un universo muy desconocido, pero lo cierto es que cada nueva entrega resulta más interesante que la anterior. En esta ocasión disfrutaremos de un apartado gráfico bastante mejorado, que no sólo nos ofrecerá una mayor variedad en cuanto a escenarios, sino que también serán más grandes y los combates prometen ser espectaculares, con una ristra de efectos a la altura de otros J-RPG. La alquimia, o síntesis, que de eso va la saga, será más completa que nunca, haciendo uso de un tablero en el que, en función de dónde coloquemos cada uno de los ingredientes, podremos obtener distintos resultados y mejoras. Incluso contaremos con un nuevo sistema para crear nuestros propios escenarios mediante síntesis, lo que dará lugar a distintas localizaciones con objetos y monstruos diferentes cada vez. Los combates, además, serán en tiempo real.

Esta entrega apostará por los combates en tiempo real y un sistema de síntesis mejorado que nos permitirá crear escenarios de recolecta.







Tales of Arise

BANDAI NAMCO | 2020

LA SAGA TALES OF PRETENDE RENACER con esta nueva entrega que no guardará ningún tipo de relación argumental con pasados juegos de la serie. Esta nueva aventura nos llevará hasta el planeta Dahna, que ha vivido subyugado por el planeta Rena que ha escamoteado sus recursos y esclavizado a sus habitantes. Nuestro héroe, Alphen, será el encargado de organizar la revolución para acabar con esta injusta situación, aunque también le acompañará Shionne, una joven del planeta Rena que carga con una maldición que causa dolor a todo el que toca. Por suerte, Alphen será la horma de su zapato ya que no puede sentir dolor. El salto gráfico respecto a pasadas entregas promete ser soberbio, haciendo uso de Unreal 4 y de la buena mano de Ufotable para las animaciones, un estudio que ya trabajó en *Tales of Xillia* o en el inminente *Code Vein*. Los combates en tiempo real prometen estar a la altura de los mejores juegos de acción al estilo *Devil May Cry*, por ejemplo, y harán gala de un despliegue de efectos de partículas que nos dejarán embobados. Llegará con textos en castellano y voces en inglés y japonés.

Esta nueva entrega será un renacimiento de la saga en lo jugable y en lo gráfico. Promete ser la aventura más ambiciosa de la saga.




Project Sakura Wars

SEGA | PRIMAVERA 2020

LAS PELEAS DE ROBOTS GIGANTES volverán a la carga con esta nueva entrega de la saga *Sakura Wars* que promete ser de lo mejorcito que hemos visto. Para empezar, está siendo desarrollada por el mismo estudio encargado de *Valkyria Chronicles*, así que la calidad está garantizada.



Una versión alternativa del Japón imperial de los años 40 será el interesante escenario de esta nueva entrega de *Sakura Wars*.



Además, los diseños correrán a cargo de Tite Kubo, artífice de la saga Bleach. Y todo eso con unos gráficos muy mejorados respecto a pasadas entregas y combates en tiempo real que prometen ser tácticos.



Ys IX: Monstrum Nox

FALCOM | SIN CONFIRMAR

BALDEUX, EN LA REGIÓN DE GLLIA ELDLINGEN, será el escenario de juego de esta neuva entrega de la saga. Nosotros deambularemos por una enorme ciudad llamada Prison City (originalidad al poder). Allí, tendremos que limpiar el nombre de nuestro héroe, Adol, tras un accidente sufrido en la ciudad prisión que, además, estará habitada por los Monstrum que dan nombre al juego, unos seres con poderes sobrenaturales. Lamentablemente, aún no está confirmada su llegada a Occidente.




Sword Art Online Alicization Lycoris

BANDAI NAMCO | SIN CONFIRMAR

BASADO EN EL ARCO ARGUMENTAL ALICIZATION de uno de los mangas más exitosos de los últimos tiempos, *Sword Art Online*, en esta entrega viajaremos hasta el mundo virtual Underworld controlando al héroe de turno, llamado Kirito. Allí conoceremos a Eugeo, un joven con un destino ligado al de nuestro protagonista. Además, también nos encontraremos con otros personajes míticos del manga en cuestión, como Alice o Administrador. Los combates prometen ser más intensos que nunca, con montones de técnicas para nuestro héroe y un apartado gráfico que trasladará el universo del anime hasta nuestras PS4 de forma muy fiel.

La próxima entrega de *Sword Art Online* se centrará en la saga *Alicization* del anime.






The Legend of Heroes Trails of the Cold Steel III

FALCOM | 22 DE OCTUBRE

LA TERCERA ENTREGA DE ESTA SAGA dará el salto a PS4 para continuar la historia donde la dejamos. Por suerte, contaremos con un resumen interactivo de la historia para que los nuevos jugadores puedan ponerse al día. Los combates por turnos heredarán mecánicas de pasadas entregas, pero introducirán novedades como el Break System para debilitar la defensa de los enemigos o el Brave Order que nos permitirá cambiar los beneficios de nuestros personajes en plena batalla.



Dragon Age 4

BIOWARE | SIN CONFIRMAR



NO SABEMOS NADA de esta nueva entrega de la saga, salvo que en teoría está en desarrollo y que esperamos, por nuestro bien y el de la propia compañía, que sirva como redención tras el desastroso *Anthem* y el mejorable *ME: Andromeda*. De lo contrario, podría ser el fin para estudio canadiense.

Quién te ha visto...

No había que ser adivino para anticipar el éxito de *GTA V*. Su pedigrí asciende a las más elevadas estancias del Olimpo de los videojuegos. Pero hasta el que todo lo tiene, sigue teniendo ambición.

LO QUE ERA...

La saga del sandbox por excelencia sentó cátedra, una vez más, con una quinta entrega que redefinía el listón sobre el que se mediría a partir de entonces al resto de videojuegos del género. Sus 3 protagonistas, un refinamiento de todas sus mecánicas, una puesta en escena soberbia y un mundo tan vivo como divertido, componían su excelente carta de presentación.

***GTA V* supuso un auténtico terremoto mediático**, consiguió una oleada masiva de sobresalientes y se convirtió en un fenómeno instantáneamente. Pocas franquicias tienen el músculo necesario para generar el impacto que provocó el título de Rockstar. Después de la apoteosis inicial, recae sobre el modo online la responsabilidad de trascender más allá del estreno.



LO QUE SE HIZO BIEN

El lanzamiento de *GTA V* fue todo un acontecimiento para la industria y los amantes de los videojuegos. Es cierto que la saga ya poseía una reputación excelente, pero con el estreno de la quinta entrega hicieron historia consiguiendo siete Records Guinness, entre los que destacan: Videojuego mejor vendido en 24 horas y Propiedad de entretenimiento más rápida en recaudar 1000 millones de dólares. ¡Casi nada!

Por primera vez en la franquicia, los desarrolladores optaron por un enfoque coral. Su historia y jugabilidad se sustentan sobre tres protagonistas, otorgando unas posibilidades narrativas y mecánicas muy bien aprovechadas. Aún hoy día, la transición al seleccionar otro personaje sigue sorprendiendo por su fluidez y buen acabado visual. En retrospectiva, seguro que fue una decisión difícil, pero sin duda acertada.

Rockstar generó grandes expectativas con *GTA Online* y el tiempo les ha dado la razón. En la actualidad, este modo multijugador supone más del 50% de los ingresos del título y es el mayor responsable de que siga siendo tan relevante 7 años después de su lanzamiento. Desgraciadamente, su estreno estuvo manchado por numerosos bugs e incidencias que arruinaban la experiencia y ralentizaron sus primeros pasos.

La producción de *GTA V* requirió la participación de más de 1000 desarrolladores, otorgando una nueva dimensión al concepto de videojuego Triple A. Aun teniendo en cuenta el carácter titánico del proyecto, al parecer los empleados sufrieron un "crunch" coronado con etapas de hasta 90 horas de trabajo semanales. Todos disfrutamos del genial resultado (el juego es sobresaliente), pero el fin no suele justificar los medios.





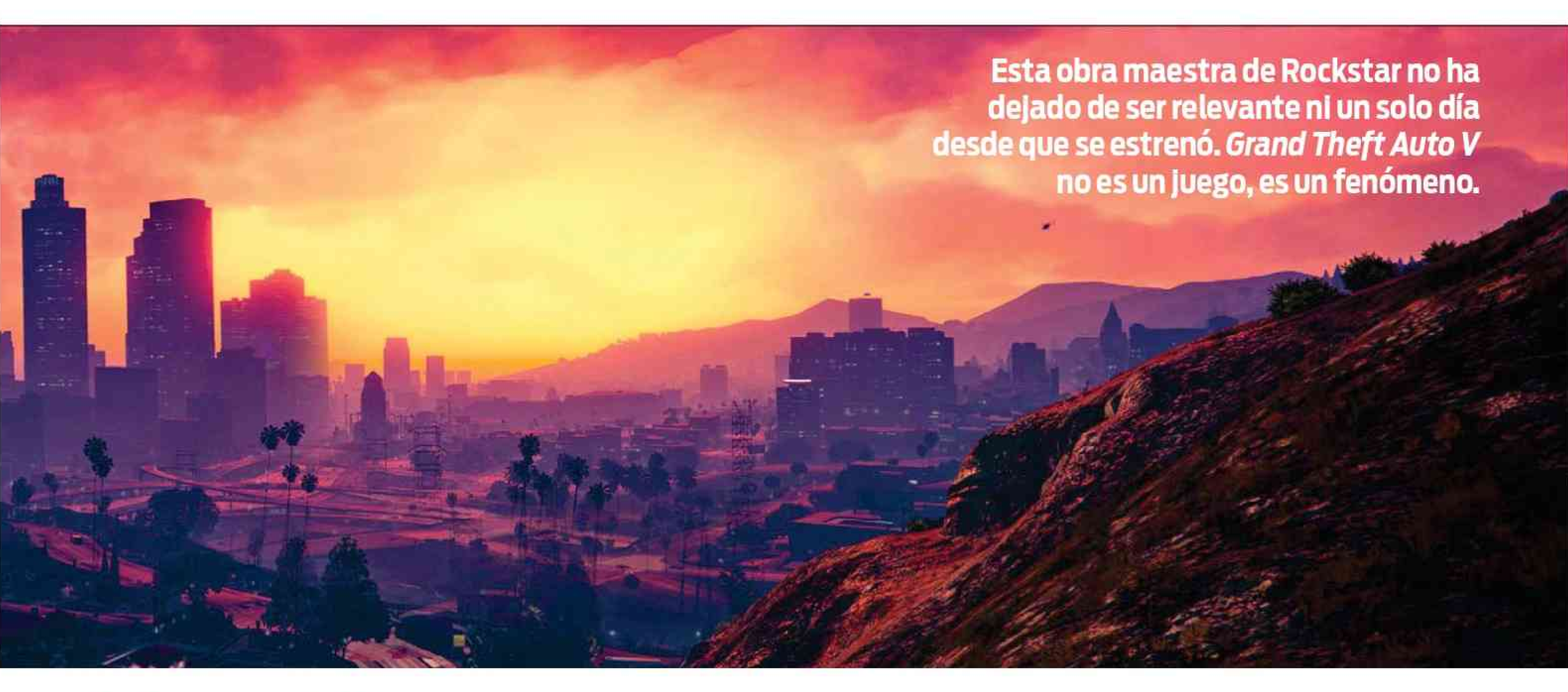
CRONOLOGÍA

25 DE OCTUBRE 2011
Rockstar anuncia oficialmente *Grand Theft Auto V*. La compañía neoyorquina revela que su primer tráiler se lanzará el 2 de noviembre.

17 DE SEPTIEMBRE 2013
La quinta entrega de la saga se estrena en PlayStation 3, después de algunos meses de retraso. La recepción del juego a nivel de ventas arrasa a la competencia alcanzando los 800 millones de dólares de ingresos en tan solo 24 horas.

1 DE OCTUBRE 2013
Al fin tenemos entre nosotros el modo Online de *GTA V*. La ambiciosa y capital vertiente multijugador del título, promete actualizaciones constantes y toneladas de contenido. Aun con todo, el lanzamiento no está exento de errores.

18 DE NOVIEMBRE 2014
***GTA V* llega a PlayStation 4.** El exitoso sandbox se relanza para la nueva generación de consolas con algunas mejoras y novedades, entre las que destacan: la vista en primera persona y una mayor densidad y variedad de flora y fauna.



Esta obra maestra de Rockstar no ha dejado de ser relevante ni un solo día desde que se estrenó. *Grand Theft Auto V* no es un juego, es un fenómeno.

Y quién te ve

Han pasado seis años desde su lanzamiento y la obra maestra de Rockstar sigue rebasando sus propios límites. Lo que empezaron Michael, Franklin y Trevor, nadie quiere que termine.

LO QUE ES...

» ***GTA V* es el tercer videojuego más vendido** de la historia, superado sólo por *Minecraft* y *Tetris,* y el producto de entretenimiento más rentable jamás creado. Ante esos hitos, pocas cosas se le pueden reprochar a Rockstar. Ya poseían una franquicia marcada por el éxito, pero con esta última entrega, han confeccionado a la mayor gallina de los huevos de oro.

» **Cada vez que Rockstar lanza un sandbox,** el título pasa a ser la referencia a seguir dentro del género para el resto de desarrolladoras. Pese a los años, sigue controlando la narrativa y la diversión en mundo abierto como casi ningún otro. Aun así, su vertiente multijugador, en plena forma, arrastra una interfaz de usuario y una gestión de actividades algo desfasados.



LO QUE SE HA HECHO MEJOR

» **Pocos juegos pueden rivalizar con *GTA V*** en cuanto a variedad y cantidad de contenido. La campaña en solitario ya supone un completísimo sandbox, con montones de misiones y actividades que disfrutar, pero es su modo multijugador el que se lleva la palma. Los Santos es una ciudad en la que aburrirse no es posible y donde constantemente hay nuevos retos, pasatiempos y arriesgadas aventuras que afrontar.

» **El juego no ha dejado de ser relevante** ni un solo día desde su lanzamiento. Ya sea por recibir actualizaciones de calidad, por acometer inteligentes acciones de marketing o por el aluvión de contenido generado por la comunidad... nos hemos acostumbrado a su imperturbable presencia en los tops de ventas mensuales y al abundante tráfico que genera en plataformas de streaming. *GTA V* no es un juego, es un fenómeno.

» **La ausencia de alguna expansión** para el modo historia, a la altura de *The Lost and Damned* o *The Ballad of Gay Tony* es algo que todos los seguidores de la franquicia lamentan. Rockstar ha centrado todos sus esfuerzos en nutrir de contenido *GTA V Online*. Repasando los resultados obtenidos, se puede afirmar que es una decisión legítima y acertada, pero no exenta de generar daños colaterales de este calado.

» **Es innegable que otro efecto secundario** derivado del arrollador éxito del apartado Online, es la ausencia de nuevas entregas. En la pasada generación se lanzaron *GTA IV* y *GTA V*, mientras que en la actual solo hemos disfrutado de un "lavado de cara" de este último. Obviamente, el que la quinta parte disfrute de esta excelente salud es una remarcable virtud, pero ha provocado una clara desaceleración para la saga.





10 DE MARZO 2015
***Los Golpes* hacen su aparición en *GTA V Online*.** La ansiada actualización da la posibilidad de formar equipo y participar en intensos atracos. A medida que progresemos, accederemos a gran cantidad de nuevos modos competitivos.

21 DE MAYO 2015
Rockstar demanda a la BBC por la película *The Gamechangers*. Protagonizada por Daniel Radcliffe, la historia se basa en la creación de la saga *GTA*. La desarrolladora alega un mal uso de su marca y que algunos hechos narrados son falsos.

17 DE SEPTIEMBRE 2018
Se cumplen cinco años del lanzamiento de *GTA V*, el producto de entretenimiento más rentable de la historia, superando en ingresos a cualquier película, disco o libro antes publicado, cuyas ganancias aproximadas son 6.000 millones de dólares.

23 DE JULIO 2019
¡*The Diamond Casino & Resort* abre sus puertas! La nueva localización trae consigo muchísimas actividades y misiones. Tao Cheng, dueño del casino, cuenta con nosotros para hacer frente a unos peligrosos magnates del petróleo.



16

Género: **SHOOTER/ROL**
Desarrollador: **GEARBOX SOFTWARE**
Editor: **TAKE TWO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio Edición Deluxe: **69,95 €**
Precio Ed. Súper Deluxe: **99,95 €**

JUGADORES 1-2
JUG. ONLINE 2-4
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

https://borderlands.com/es-ES/



Borderlands 3 sigue el esquema de pasadas entregas añadiendo varias mejoras gráficas y jugables.

EL MAESTRO DE LOS **"LOOTER SHOOTERS"** VUELVE A SENTAR CÁTEDRA

Borderlands 3

Nuevos movimientos, protagonistas, armas, habilidades y planetas que explorar, pero la misma obsesión de siempre: saquear todo lo que pillemos.

Querido primo psicópata. Te escribo desde la sede de los Hijos de la Cámara en Pandora. Ya sabes que tengo facilidad para unirme a las sectas y la verdad es que en esta me tratan de maravilla. Nuestros amados líderes, los siameses Calypso son una especie de dioses que merecen los poderes de las Cámaras por derecho familiar.

Cuatro nuevos Buscacámaras tratan de despacharnos, no te voy a engañar. Tienen una sirena, Amara, que puede invocar unos brazos etéreos con los que ya ha liquidado a muchos de mis colegas. Zane es un agente corporativo que no me asusta lo más mínimo, pero que utiliza un dron que arrasa con todo. El que me pone los pelos de punta es Fl4k, un robot que va acompañado por varias mascotas que no dudarán en despedazarte. Luego está Moze, que parece una chiquilla hasta que digitaliza un tanque bípedo con el que reparte plomo a diestro y siniestro. Además, ahora les ha dado por deslizarse agachados tras una carrera para evitar nuestros disparos, lanzarnos barriles con daños elementales cual gorila nintendero o escalar por todo tipo de salientes en plan saltimbanqui. Pero no tengas miedo primo, que contamos con más de mil millones de armas para hacerles frente. Tenemos de todo: armas que generan un escudo para protegernos, armas que al recargarlas generan un arma chiquitita con pa-



TODO UN WESTERN DE CORTE FUTURISTA



① **LOS BUENOS.** Los cuatro héroes que podemos controlar son: Moze (artillera), Fl4k (domabestias), Amara (la sirena del grupo) y Zane (agente).



② **¿LO FEO?** Dicen que saquear cadáveres está muy feo, pero es lo que más nos gusta de la saga, conseguir un botín valioso y de muchos colores.



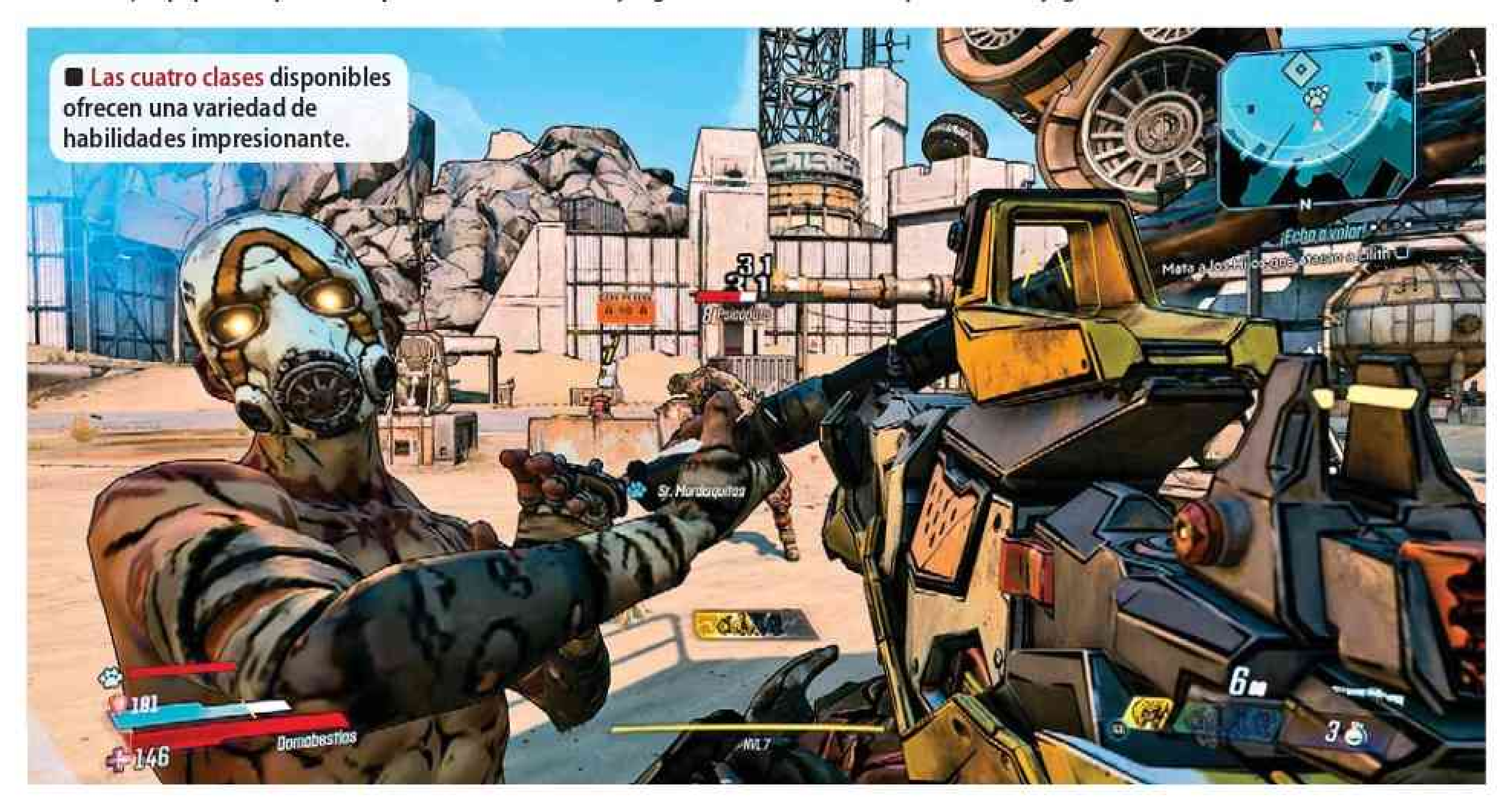
③ **Y LOS MALOS.** Los siameses Calypso han creado una secta, llamada los Hijos de la Cámara, que pretenden hacerse con los poderes de las Cámaras.



■ Los jefes y minijefes son muy numerosos y esconden algunas de las armas y equipo más potentes que encontramos en el juego.



■ El juego cooperativo es el punto fuerte y, por suerte, hay un modo en el que todos los jugadores reciben botín de su nivel.



■ Las cuatro clases disponibles ofrecen una variedad de habilidades impresionante.





***Borderlands 3* refina la fórmula de la saga y ofrece contenido para mantenernos enganchados durante semanas. ¡Y se irá expandiendo!**

tas que persigue a esos herejes y hasta un lanzahamburguesas explosivo. Mis favoritas, sin embargo, son las nuevas armas de la secta, que tienen cargador infinito hasta que se sobrecalientan. Llevo semanas saqueando todo lo que puedo y aún no las he descubierto todas. ¡Bestial!

Hemos visitado cuatro planetas persiguiendo a esos bonachones. Ya sabes que yo nunca había salido de Pandora así que estoy encantado de conocer nuevos lugares, como pantanos, templos en mitad de las montañas y ciudades con edificios que alcanzan el cielo. Siempre han dicho que la galaxia es como un dibujo animado, pero yo la veo mejor que nunca. No sé qué nos dan en la secta, pero ha cambiado mi forma de ver el mundo. Ahora lo veo todo más colorido, con más detalle, la luz me parece más realista, si es que eso tiene sentido, y hasta mis colegas psicópatas me dicen que me muevo con más fluidez que nunca. Ya sé que todo lo que te he dicho parece peligroso y que vas a ver muchas vísceras saltando por los aires, pero te aseguro que yo nunca había vivido una aventura similar. Únete.

■ La variedad de armas es apabullante. El arsenal de la secta tiene cargadores infinitos. Al sobrecalentarse, usamos una pistola de agua.



■ Nos topamos con muchas caras conocidas de pasadas entregas de la saga a lo largo de la aventura. Aquí, por ejemplo, está Zer0.

» SAQUEANDO MÁS ALLÁ DE PANDORA

La inmensa mayor parte de la saga ha transcurrido en Pandora. Como mucho en su luna, por eso se agradece el cambio de aires que supone visitar varios planetas en esta entrega. La historia comienza en Pandora y hay sorpresas que no queremos desvelar, pero también visitamos estos planetas.



PROMETHEA. Este planeta futurista, hogar de la corporación Atlas y de Roland (prota de la primera entrega), luce de maravilla.



ATHENAS. Es el planeta de origen de Maya. Todo tiene un aspecto oriental, repleto de templos y de parajes montañosos.



EDEN-6. Hogar del clan Jakobs y sus armas de estilo clásico, es un gigantesco pantano repleto de criaturas de tipo dinosaurio.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La variedad armas, equipo y habilidades. El sentido del humor. El modo cooperativo.

» LO PEOR

Por decir algo: la fórmula ha evolucionado poco y el diseño de niveles es algo desigual.

Te gustará + que... BORDERLANDS 2



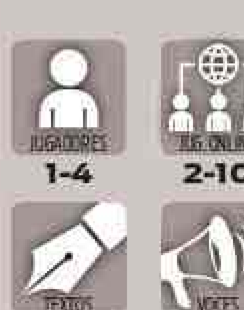
Y + que... WARFRAME



90	**» GRÁFICOS** Al ser cel-shading no luce tanto como un juego realista, pero es precioso.
93	**» SONIDO** El doblaje al castellano es soberbio, los efectos igual y la música cumple.
93	**» DIVERSIÓN** Jugando con amigos es superlativo, pero en solitario también es brutal.
94	**» DURACIÓN** Unas 60 completar todas las misiones y muchas más con el endgame.
NOTA 93	Gearbox vuelve a demostrar que el universo *Borderlands* es de lo más divertido que ha dado la industria en mucho tiempo.



Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **VISUAL CONCEPTS**
Editor: **TAKE2**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Legend Edition: **99,95 €**





Jugadores: 1-4
Jug. online: 2-10
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO
Blu-ray: SÍ
Resolución: 1080 P

https://nba.2k.com/en-US/



El simulador de basket más completo y vistoso del mundo regresa con otra gran entrega.

VIVE **EL GRAN ESPECTÁCULO** DE LA NBA

NBA 2K20

Los seguidores del mundo del basket están otra vez de enhorabuena porque el auténtico dominador de las canchas de la NBA acaba de aterrizar.



Cada año por estas fechas Visual Concepts y 2K Sports nos ofrecen su maravillosa visión del mundo del basket americano con *NBA 2K*, una de las franquicias deportivas más veteranas y consagradas de nuestro sector. Y aquí tenemos la entrega perteneciente a la presente temporada, la cual sigue siendo tan sobresaliente, completa y atractiva como de costumbre... a pesar de arrastrar algún que otro pequeño defecto.

Como era previsible estamos ante un título bastante continuista, algo perfectamente lógico teniendo en consideración su ya citado carácter anual y, más aún, lo bien que ha rendido esta serie durante los últimos años. Pero claro, eso no quiere decir que no se hayan efectuado ciertos ajustes relacionados con su apartado jugable y, también, que incluya varias innovaciones de bastante trascendencia. La más importante puede que sea la integración de la WNBA al completo. La liga femenina de basket más espectacular del mundo ha sido plasmada de manera extraordinaria, incluyendo las 12 franquicias oficiales que compiten en dicho campeonato y sus más de 140 jugadoras. Además no se trata de un mero reflejo de lo que nos ofrecen los partidos tradicionales de NBA, dado que se han introducido más de 3.000 animaciones nuevas para dar vida a unos encuentros muy diferentes. Es casi como disfrutar de dos juegos en uno. Los modos clásicos también se han visto retocados, siendo el mejor ejemplo de ello el ya conoci-

OPCIONES Y MODOS **PARA TODOS LOS GUSTOS**


1 LA MODALIDAD MI CARRERA vuelve a ser una de las grandes estrellas de esta entrega de *NBA 2K*. Una historia sugerente y dramática.



2 EL BARRIO es una auténtica fiesta arcade, pudiendo disfrutar tanto del baloncesto como de multitud de minijuegos... algunos muy amenos.


3 MI EQUIPO nos invita a crear a nuestro equipo ideal a través de cartas virtuales. Una pena que quede algo lastrado por las microtransacciones.



Los equipos clásicos siguen estando presentes y podemos ver en acción a auténticas leyendas de este deporte. Aquí está Sprewell...



Las animaciones son magníficas y, una vez más, han sido personalizadas, algo que se deja notar mucho en los tiros libres.



El apartado visual sigue siendo espectacular. El aspecto de los pabellones es del todo increíble.





El nivel de realismo que alcanza una vez más este simulador de basket no tiene parangón dentro de su género.

do modo El Barrio. Nuevos minijuegos, sorpresas y diversión nos aguardan en esta gran modalidad, una de las favoritas de los fans de esta saga. MiGM, la opción que nos permite asumir el rol de General Managers, también ha experimentado ciertos cambios, siendo una modalidad tan absorbente como, en esta ocasión, más táctica que nunca.

Lo que no ha cambiado es el nivel de realismo que nos depara cada partido. Resulta increíble comprobar lo bien que se desplazan los jugadores sobre el parqué, el impecable aspecto que muestran los distintos pabellones, recrearse con la gran expresividad facial y corporal de las estrellas de la NBA... Hasta las imágenes previas al comienzo de cada encuentro son increíbles. El sonido también se encuentra a un nivel tremendo, destacando tanto la variada banda sonora licenciada compuesta por casi medio centenar de canciones y el doblaje en español. Un trabajo nuevamente espléndido que da forma a un simulador completísimo, dotado de un manejo sensacional y capaz de mantenernos ocupados durante meses. El mayor defecto que arrastra el título tiene que ver con el tema de las microtransacciones, que en opciones como MiEquipo se vuelven demasiado farragosas, algo incomprensible en un título que no es "free to play". Menos mal que no emborrona el resto del juego.



Las múltiples cámaras disponibles nos permiten seguir cada uno de los encuentros desde diversas perspectivas, alturas y ángulos.



Los movimientos y el juego dentro de la pintura ha sido recreado con maestría. Aquí tenéis a nuestro Marc Gasol dando una clase.

LAS NOVEDADES MÁS LLAMATIVAS

Como suele ser habitual (y muy predecible), las series anuales no suelen evolucionar demasiado de un año para otro. *NBA 2K20* no es ninguna excepción y se trata de una edición bastante continuista en casi todos los aspectos. Pero a pesar de eso, ha recibido algunas innovaciones sugerentes.



LA INTEGRACIÓN DE LA LIGA WNBA es la más notoria. Las 12 franquicias con sus más de 140 jugadoras han sido bien recreadas.



LA ABSORBENTE MODALIDAD MIGM ha recibido un ligero lavado de cara y ha introducido algunos cambios destacados.



EL NUEVO SISTEMA DE "DRIBBLINGS" funciona verdaderamente bien y es posible efectuar fintas increíbles y muy efectivas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Gran cantidad de modalidades. La adición de la WNBA. El sistema de control es fabuloso.

» LO PEOR

Las microtransacciones resultan molestas. Pocas innovaciones, sobre todo técnicas.

Te gustará + que... NBA LIVE 20



Te gustará − que... FIFA 20



91	**» GRÁFICOS** No han evolucionado mucho, pero aun así siguen siendo fantásticos.
90	**» SONIDO** Comentarios en castellano y gran banda sonora. Efectos logrados.
90	**» DIVERSIÓN** El nivel de realismo que alcanza es tremendo y el control es perfecto.
95	**» DURACIÓN** Impresionante cantidad de opciones y modos de juego interesantes.
NOTA 91	Uno de los mejores simuladores deportivos de la temporada que hará las delicias de todos los fans del mundo del basket.

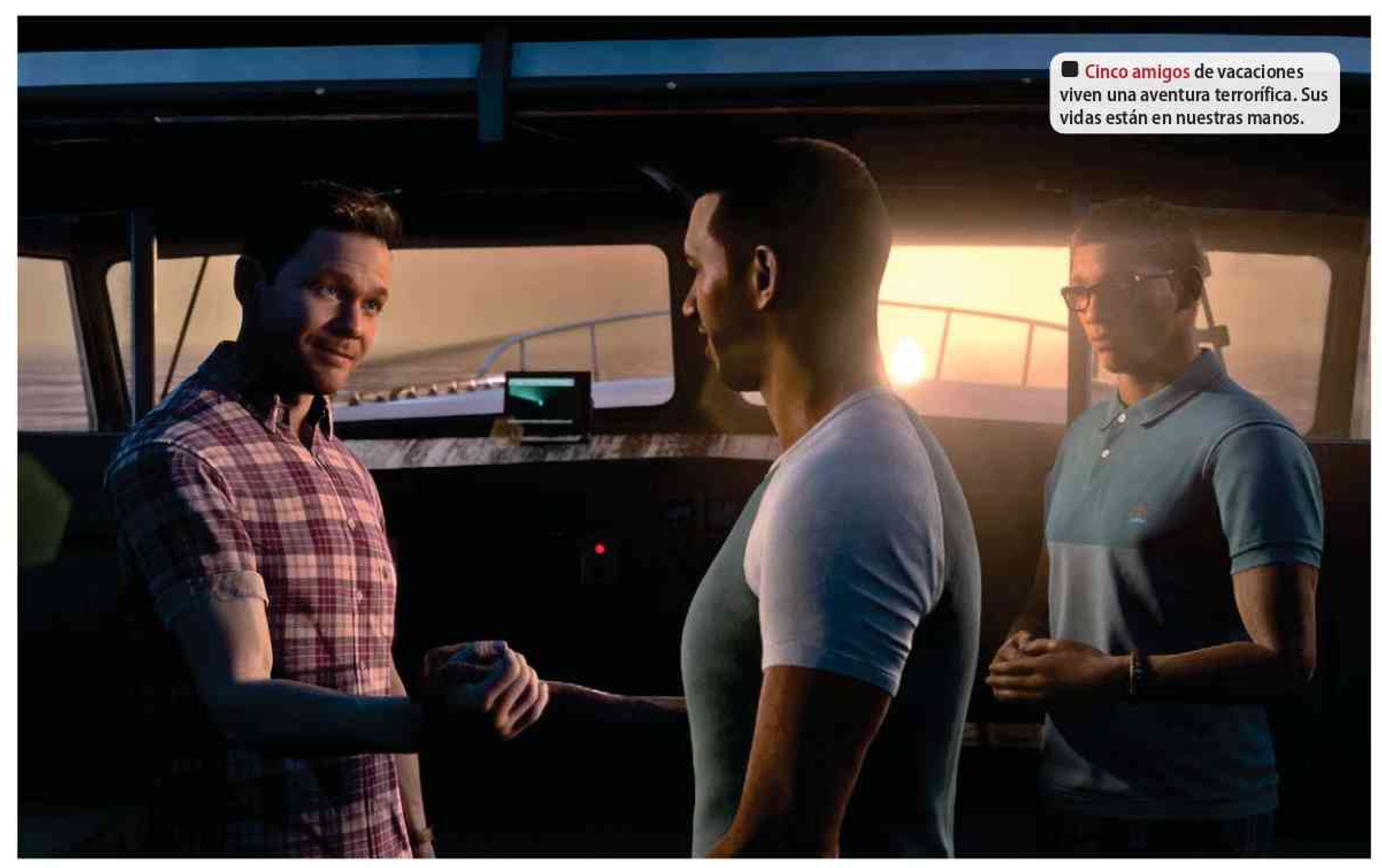




Género: **AVENTURA INTERACTIVA**
Desarrollador: **SUPERMASSIVE GAMES**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-5 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1440 P

https://www.thedarkpictures.com/



Cinco amigos de vacaciones viven una aventura terrorífica. Sus vidas están en nuestras manos.

TERROR INTERACTIVO EN LOS MARES DEL SUR

The Dark Pictures: Man of Medan

La primera entrega de esta antología de miedo propone unas vacaciones muy especiales: sobrevivir al misterio sobrenatural de un barco fantasma.

Una mala decisión es cuanto hace falta para que tu vida cambie por completo. Es algo que saben bien los protagonistas de *Man of Medan*, el nuevo juego de Supermassive Games. Lo que iban a ser unas vacaciones placenteras en el Pacífico se convierten en una pesadilla; todo por la determinación de los personajes de explorar un pecio de la Segunda Guerra Mundial.
Ahora su supervivencia depende de nosotros: mientras exploramos el barco Ourang Medan, debemos elegir con cuidado cada una de nuestras acciones. Una aventura de terror en la que la muerte es definitiva y cada decisión tiene sus consecuencias.



El planteamiento que sigue *Man of Medan* es heredero de *Until Dawn*, el exclusivo de PS4 que lanzó a Supermassive Games al estrellato. Es decir: ofrecer una experiencia interactiva, con una gran carga narrativa y en la que nuestras decisiones determinan cómo se desarrolla la historia. En este nuevo título las interacciones se centran en la exploración, analizar objetos y en "quicktime events" puntuales para resolver los momentos de acción. Pero la "chicha" jugable está en nuestras elecciones, que afectan al argumento en tiempo real. Una mala contestación determina cómo será la escena que veamos a continuación. De igual modo, decidir con la cabeza o con el corazón puede salvar de la muerte a un personaje... o condenarle sin remedio. Las decisiones afectan incluso a los rasgos de personalidad de cada uno de los protagonistas.
Dichos rasgos son la clave de sus relaciones con el resto de personajes; algo que los creadores del juego han insistido en que afecta al desarrollo, pero que a la hora de la verdad no tiene tanto peso. *Man of Medan* aspira a ser una "peli de miedo interactiva"; en

VIVIR O MORIR: TE TOCA DECIDIR

La toma de decisiones es el "motor" de *Man of Medan*, ya que nuestras elecciones determinan cómo progresa la historia. Pero el juego también incorpora elementos como exploración o "quicktime events".



1 **¡DECISIONES, DECISIONES!** Las elecciones lo determinan todo: desde el desarrollo del juego hasta el desenlace, y las relaciones con el resto de personajes.



2 **JÓVENES EXPLORADORES.** El escenario principal es el Ourang Medan, un barco de la Segunda Guerra Mundial. Al recorrerlo nos espera más de un susto.



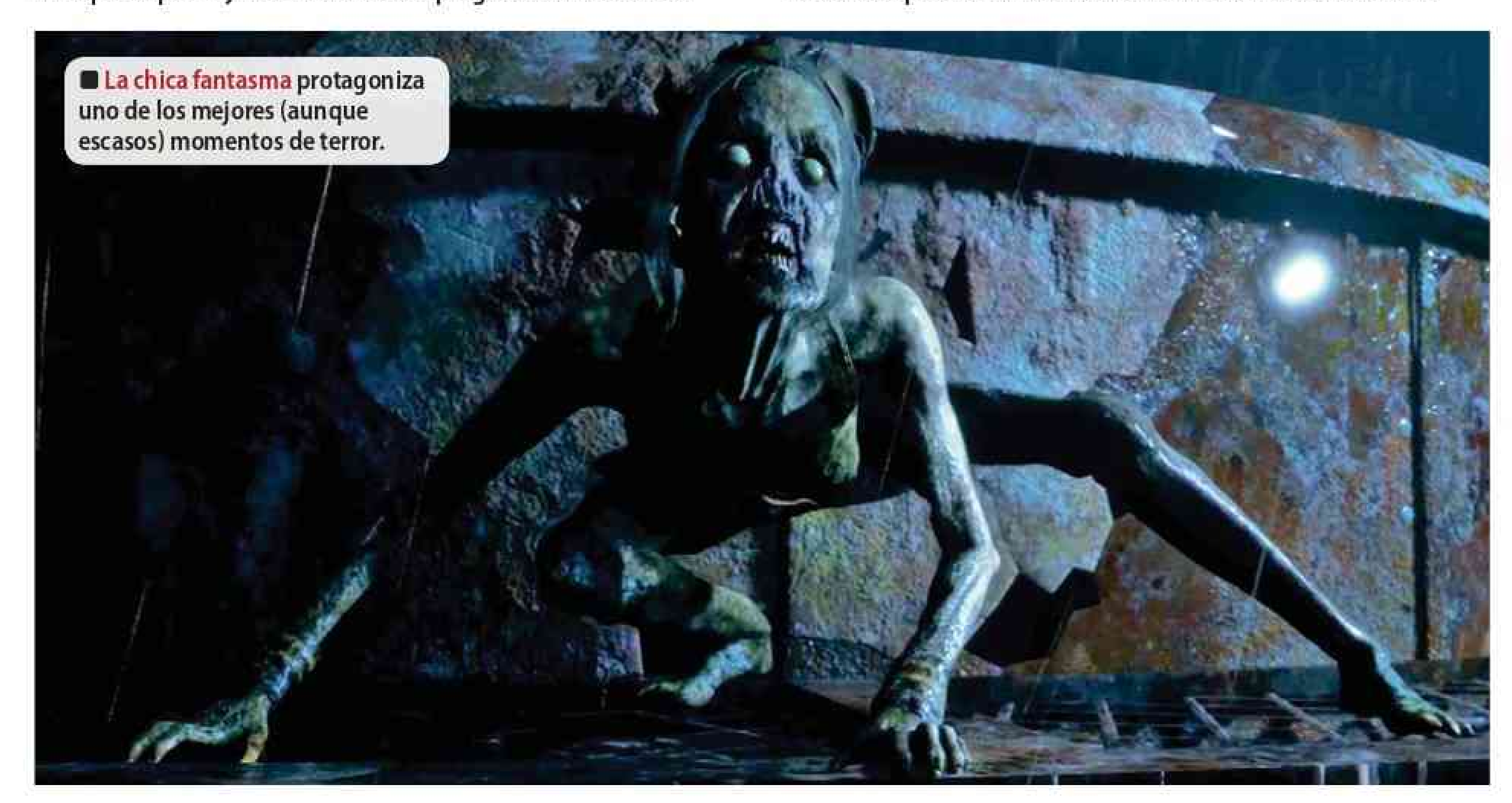
3 **AL RICO QTE.** Es esencial presionar los botones indicados en pantalla, ya sea para escapar de un monstruo, superar obstáculos o tranquilizar al personaje.



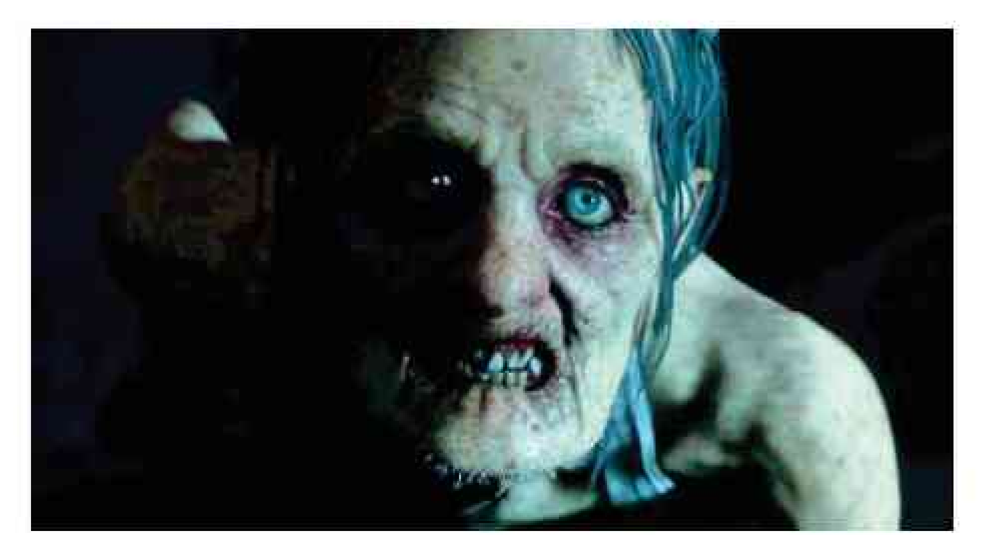
El Conservador es nuestro guía y anfitrión durante el juego. Nos da crípticas pistas y comenta nuestros progresos en la historia.



Hay muchos secretos a descubrir en los escenarios del juego. Al analizarlos podemos conocer la verdad sobre "El Oro Manchú".



La chica fantasma protagoniza uno de los mejores (aunque escasos) momentos de terror.





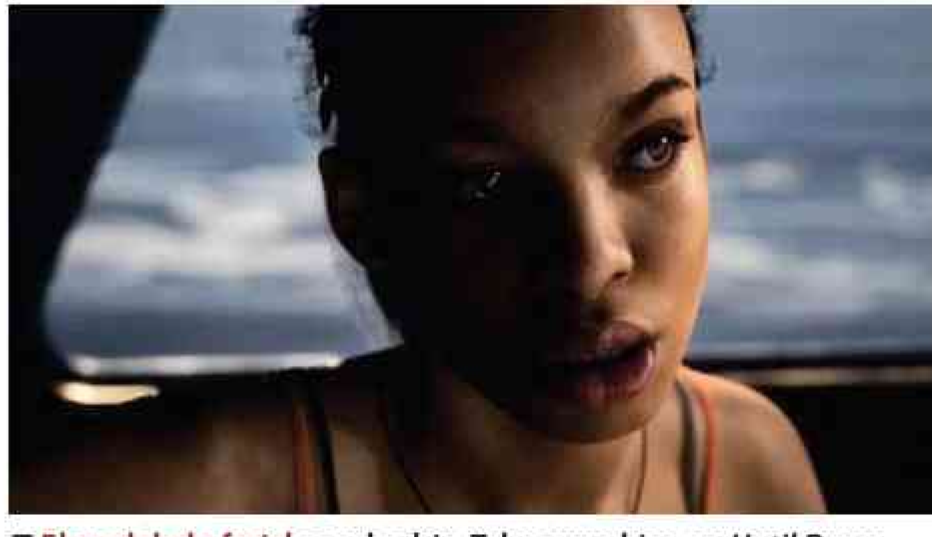
El propio juego "se pega un tiro en el pie": al desvelar el misterio hace que el argumento pierda toda la gracia.

ese aspecto, tiene escenas y momentos de tensión muy logrados. El problema es que, para tratarse de una experiencia narrativa, el argumento no logra su objetivo de "enganchar" al usuario.

Sin hacer "spoilers", diremos que las claves de la historia echan por tierra la experiencia, privándole de su interés. Una vez conocemos la verdad del misterio de *Man of Medan*, el juego pierde toda su capacidad de impacto; ya no resulta tan inmersivo ni atrayente. Este aspecto es clave dada la estructura jugable: en unas pocas horas veremos el final; pero si hemos investigado lo suficiente, ya no es tan atrayente volver a jugar para conocer todos los desenlaces y escenas del juego. Repetir merece la pena, en todo caso, para disfrutar de las escenas más terroríficas de *Man of Medan*. Desafortunadamente, no son muy abundantes. Gran parte del desarrollo se hace monótono, pues consiste en explorar el barco y revisar objetos en busca de información. Es una lástima, ya que la obra de este estudio británico es notable en el resto de aspectos. A nivel técnico es intachable, en particular en el modelo realista de los rostros de los personajes. Jason Graves firma una estupenda banda sonora, que se ve complementada por un doblaje en castellano muy logrado. *Man of Medan* consigue su objetivo si jugamos entre amigos, ya sea en modo local "pasándonos" el mando uno a otro; o bien en cooperativo online con otro jugador. Pero como primera entrega de la antología The Dark Pictures, el sabor es agridulce. Esperemos que en 2020 el siguiente capítulo, *Little Hope*, recupere el pulso narrativo con su historia de brujas.



Fallar un "quicktime event" puede ser la diferencia entre la vida y la muerte. Es preciso pulsar cuanto antes los botones en pantalla.



El modelado facial es soberbio. Tal y como hizo en *Until Dawn*, Supermassive ha usado actores reales para todos los personajes.

» TRES MANERAS DE PASARLO DE MIEDO

Normalmente las experiencias narrativas interactivas están enfocadas al juego individual. *Man of Medan* no es una excepción, pero incluye dos modos multijugador que expanden la diversión. Es toda una experiencia "pasarse" el juego en una sola noche, compartiendo el control con amigos.



INDIVIDUAL. Descubre en solitario los secretos del Ourang Medan. El juego invita a conocer todos los desenlaces posibles.



ONLINE. En este modo cooperativo cada jugador vive una parte diferente de la historia. Las decisiones les afectan a ambos.



NOCHE DE PELIS. Hasta cinco amigos pueden jugar en local. Cada uno elige un personaje y se alternan el uso del mando.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Jugarlo en casa entre cinco amigos. Precio atractivo. Múltiples finales para descubrir.

» LO PEOR

El argumento es muy insatisfactorio. Hay momentos aburridos y no mantiene la tensión.

Te gustará + que... INTENCIONES OCULTAS



Te gustará − que... UNTIL DAWN



85	**» GRÁFICOS** Una factura visual notable, sobre todo el modelado facial de actores.
87	**» SONIDO** Estupenda banda sonora de Jason Graves. El doblaje es casi perfecto.
70	**» DIVERSIÓN** Buenos momentos pero también ratos aburridos. Mejor entre amigos.
74	**» DURACIÓN** En una tarde se acaba, pero hay varios finales y escenas por descubrir.
NOTA 79	La antología *The Dark Pictures* empieza con un ligero tropiezo. *Man of Medan* no consigue dar tanto miedo como debiera.



JUEGO Play RECOMENDADO

Género: **ACCIÓN/ROL**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**
Precio Master Edition: **59,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-4
TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.monsterhunter.com/world-iceborne/es/

La nueva temporada de caza invernal acaba de llegar a la gran aventura *Monster Hunter World*.

NUEVO MUNDO, NUEVAS Y EXCITANTES AVENTURAS

Monster Hunter World: Iceborne

Capcom amplía la aventura más laureada de su historia con una expansión que nos ofrece una inmensa cantidad de novedades increíbles.

Más de 13 millones de juegos vendidos en todo el mundo y haberse colocado como "best seller" absoluto de toda la historia de Capcom dejan clara la trascendencia de *Monster Hunter World*. Una grandiosa aventura que merecía una expansión en condiciones que estuviera a la altura de la obra original. *Iceborne* es justamente eso... y mucho más, siendo un ejemplo perfecto de lo que debería ser una expansión sólida, repleta de novedades y hasta sorprendente.

El nuevo escenario que podemos explorar se llama Arroyo de Escarcha. Una localización situada más allá del Nuevo Mundo que resulta tan extensa como realmente bella... y que da lugar a nuevas aventuras. Una zona de juego que es la más grande jamás concebida para esta misma producción, lugar que lejos de resultar paradisíaco presenta unas condiciones climáticas bastante adversas. La nieve y el hielo cubren laderas, prados y montañas, lo cual añade un interés especial a nuestras cacerías porque afecta a la jugabili-

UNA **NUEVA CACERÍA** BAJO CERO



① **EL INTENSO FRÍO** provoca que los cazadores tengan que ir ataviados con ropas lo suficientemente abrigadas... y tomar bebidas calientes.

② **LOS PERSONAJES** pueden echar mano de algunas herramientas nuevas como la garra retráctil, ideal para subirnos fácilmente a las bestias.

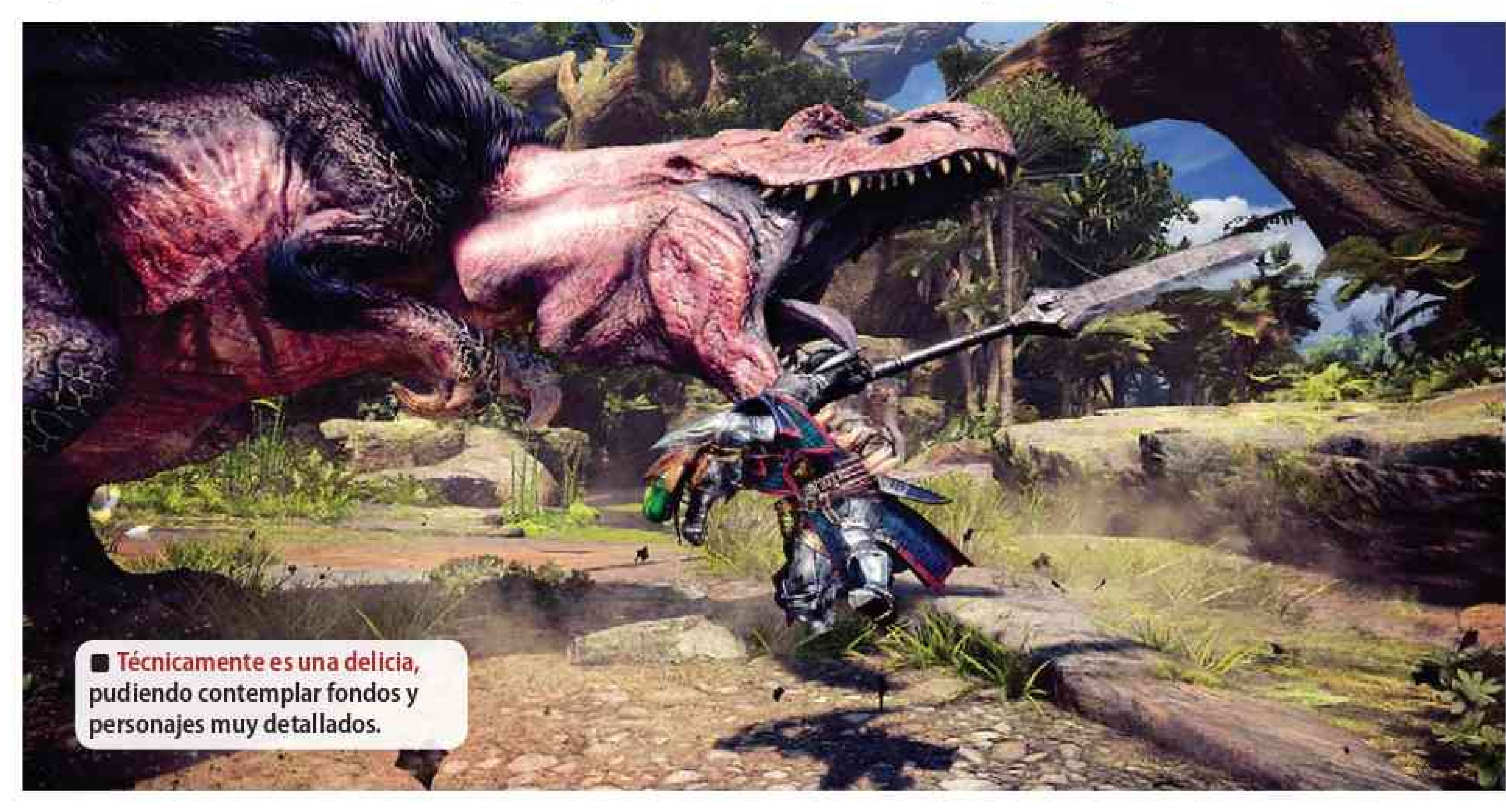
③ **EL MODO COOPERATIVO ONLINE** para cuatro jugadores se ha mantenido en esta expansión, una opción de lo más recomendable.



Debemos poseer el juego original para poder disfrutar de esta expansión... o hacernos con la *Master Edition* que incluye ambos.



Crear estrategias avanzadas es fundamental para poder abatir a los monstruos más poderosos que se dan cita en esta aventura.



Técnicamente es una delicia, pudiendo contemplar fondos y personajes muy detallados.





Más que una expansión, estamos ante una obra que posee tantas novedades y cambios que parece un juego nuevo.

dad así como al estado de los monstruos y de nuestros personajes. Para soportar las condiciones es necesario usar ropa mucho más abrigada así como consumir bebidas que nos calienten, algo fundamental para no acabar congelados. Pero las novedades que incluye *Iceborne* van más allá.

Aparte de presentar una nueva historia (con sus escenas de vídeo incluidas), la gélida localización acoge a nuevos tipos de bestias adaptadas a dichas condiciones climáticas. Y ya os avisamos que algunas de ellas son tan imponentes como duras de cazar. Tanto es así que, para poder adentrarnos en todo lo que contiene esta expansión, es necesario haber alcanzado el rango 16 de cazador... un requisito indispensable que puede no hacer gracia a todos los usuarios. Siguiendo con las novedades, se han incorporado algunas herramientas nuevas como la garra retráctil, que nos permite engancharnos a los monstruos fácilmente; así como el tiro proyector, una descarga capaz de aturdir a las bestias. ¿Os parecen pocas todas estas innovaciones? Pues sumad la posibilidad de poder realizar nuevos ataques y movimientos, la presencia de un buen número de opciones inéditas para las brigadas, ajustes y cambios relacionados con la jugabilidad, un nuevo modo llamado Visión que nos permite realizar capturas de una belleza cautivadora... Una aventura tan maravillosa como *Monster Hunter World* se merecía una expansión que estuviera a su altura. Y, sin duda, *Iceborne* es justamente lo que habíamos soñado.



El sistema de control es excelente, muy preciso, y nos permite disfrutar de unos combates apasionantes y muy espectaculares.



Para poder viajar al nuevo mundo que nos ofrece *Iceborne* es necesario haber alcanzado como mínimo el rango 16 de cazadores.

UNAS **NOVEDADES** BASTANTE LLAMATIVAS

Pocas veces nos hemos encontrado con expansión alguna que acapare un número tan desmesurado de innovaciones como el que hace gala *Iceborne*. El listado de novedades es realmente extenso, pero si tuviéramos que destacar las tres más importantes, serían estas que os dejamos aquí.



ARROYO DE ESCARCHA es el nuevo escenario que acoge esta aventura. Un lugar cubierto por la nieve nieve muy bello.



LAS NUEVAS BESTIAS a las que debemos dar caza son, en algunos casos, unas criaturas tan enormes como peligrosas.



LA HISTORIA ES TOTALMENTE NUEVA y es narrada a través de diversas escenas completamente localizadas al español.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Infinidad de novedades: entornos, monstruos, opciones, herramientas, ajustes...

» LO PEOR

El hecho de tener que alcanzar el nivel 16 como cazadores puede resultar incómodo.

Te gustará + que... DAUNTLESS



Te gustará − que... FINAL FANTASY XIV



93	**» GRÁFICOS**	Bellos escenarios cubiertos por la nieve y monstruos imponentes.
94	**» SONIDO**	Una vez más el doblaje al castellano es soberbio y la BSO excelente.
94	**» DIVERSIÓN**	Las cacerías resultan muy excitantes, sobre todo en cooperativo.
90	**» DURACIÓN**	Pocas expansiones pueden presumir de resultar tan extensas.
NOTA 93		*Monster Hunter World* recibe una gran expansión que merece la pena en todos los sentidos: casi parece un juego nuevo.





Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **KONAMI**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Legend Edition: **79,95 €**

JUGADORES 1-4
JUG. ONLINE 2-22
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.konami.com/wepes/2020/eu/es/ps4/



Fútbol de muchos quilates y gran calidad gráfica es lo que nos brinda la nueva edición de *PES*.

UN SIMULADOR DE **FÚTBOL** DE GRAN CALIDAD

eFootball PES 2020

Konami vuelve a ofrecer a los fans del fútbol un excelente representante del género, que mejora levemente lo establecido en la edición del año pasado.

La nueva entrega de *PES* (con ligero cambio de nombre incluido) vuelve a dispensarnos una auténtica lección de lo que debe ser un simulador de enjundia del mundo del fútbol. Un título que gana enteros cada vez que cogemos el mando y disputamos un nuevo partido, ya sea amistoso, online o lo que sea, representando de manera exquisita el deporte que millones de personas practicamos (y amamos) en todo el mundo.

Las novedades que incorpora son escasas, eso queremos dejarlo claro desde el principio, aunque por lo menos las que se han introducido se dejan notar bastante, sobre todo las que guardan relación con la jugabilidad. Para empezar, se ha integrado un nuevo sistema de pases, controles y tiros a puerta algo más preciso y realista que el plasmado antaño. ¿Y qué se consigue con este cambio? Pues que todo se vuelva más complejo en el mejor de los sentidos, dado que en función de la posición del cuerpo del futbolista, su calidad técnica, el balance y equilibrio que posea en el momento de impactar con el balón y demás parámetros el resultado de su acción variará enormemente. También se ha mejorado sensiblemente el comportamiento de los futbolistas sobre el césped, sobre todo en lo que tiene que ver con el sentido táctico del juego. Defensivamente, los laterales y centrales cierran mejor los espacios y guardan su posición de manera más efectiva, mientras que los extremos y puntas buscan con más "cabeza" los espacios abiertos y la espalda de sus defensores. Estas ligeras pero notorias permutas dotan al título de un realismo asombroso que

PEQUEÑOS **CAMBIOS** EN LA JUGABILIDAD



① **EL MOVIMIENTO DEL BALÓN SOBRE EL CÉSPED** es, si cabe, todavía más realista que el que ya disfrutamos en la versión precedente.



② **LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL** de los jugadores se ha visto bastante mejorada, especialmente en todo lo relacionado con la faceta defensiva.



③ **EL SISTEMA DE PASES Y TIROS A PUERTA** se ha vuelto más preciso, algo que encantará a los más puristas del género.



■ Las celebraciones de los goles son una parte importante del fútbol y han sido representadas con sumo cuidado: ¡gol de Bale!



■ Los nuevos regates que es posible llevar a cabo nos han parecido estupendos. Pero para efectuarlos es necesario practicar un poco.



■ El ritmo pausado al que se desarrollan los partidos dotan al simulador de un gran realismo.





Fútbol real, pausado y bastante táctico es lo que nos ofrece este soberbio simulador, que alcanza un nivel de brillantez muy elevado en general.

queda patente durante cada partido. Y a esto contribuye también el movimiento del balón, que es más natural y orgánico que nunca... y eso son palabras mayores en esta saga. Pero las novedades no se quedan sólo en el terreno de juego. Las modalidades también han experimentado innovaciones y, de hecho, se ha introducido alguna que otra nueva, como el modo MatchDay. Esta opción nos invita a disputar encuentros de mucha envergadura entre equipos punteros. Una modalidad que si bien no es que sea la quintaesencia de la originalidad, sí que tiene bastante interés. Más calado posee la nueva Liga Máster que se ha confeccionado para esta entrega, una modalidad tan absorbente como duradera que se ha visto beneficiada por pequeños arreglos como la introducción de diálogos con los que es posible interactuar, una mejor recreación de todo lo que tiene que ver con los traspasos y fichajes, etc.

El área técnica también se ha visto r1evisada, en especial la iluminación. Gracias a esta mejora el aspecto de los estadios es todavía más realista, y a eso se añade la imponente y detalladísima apariencia que poseen los futbolistas, siendo totalmente reconocibles. Si no fuera porque le faltan muchas licencias oficiales, sería un título casi perfecto.



■ Las nuevas faltas intencionadas son un gran recurso para impedir una contra rival. La amarilla está asegurada, eso sí.



■ Los estadios que acogen cada encuentro gozan de una apariencia cuidadísima, como el Camp Nou del Barça: no falta ni un

» LAS MODALIDADES MÁS ENTRETENIDAS

Como ya sucediera en la pasada edición de esta saga, *eFootball PES 2020* no es el título más completo del mundo dentro de su estilo: alguna que otra modalidad adicional le hubiera sentado fenomenal. Pero, con todo, sigue incluyendo un buen número de opciones, algunas bastante llamativas.



LA CLÁSICA LIGA MÁSTER se ha visto bastante renovada y nos permite tener un mayor control sobre nuestro equipo.



EL MODO MATCHDAY, totalmente nuevo, nos invita a participar en partidos clásicos muy llamativos, como este que veis aquí.



SER UNA LEYENDA supone un verdadero reto, dado que debemos llevar a un único futbolista a lo más alto del fútbol mundial.



» LO MEJOR

El nivel de simulación es ejemplar. Animaciones fantásticas y control muy completo.

» LO PEOR

La ausencia de equipos oficiales (salvo un puñado de cada país) y competiciones reales.

Te gustará + que... SUPER KICKERS LEAGUE

Te gustará − que... FIFA 20

93	**» GRÁFICOS** El movimiento del balón es impecable. Futbolistas muy reconocibles.
90	**» SONIDO** Comentarios acertados, buenos efectos y melodías apropiadas.
95	**» DIVERSIÓN** Cada partido es un homenaje al mundo del fútbol. Magnífico.
90	**» DURACIÓN** Se echan en falta más opciones, pero aún así es muy duradero.
NOTA 92	Konami nos deleita un año más con un simulador de fútbol excelente que hará vibrar a los incondicionales del fútbol.





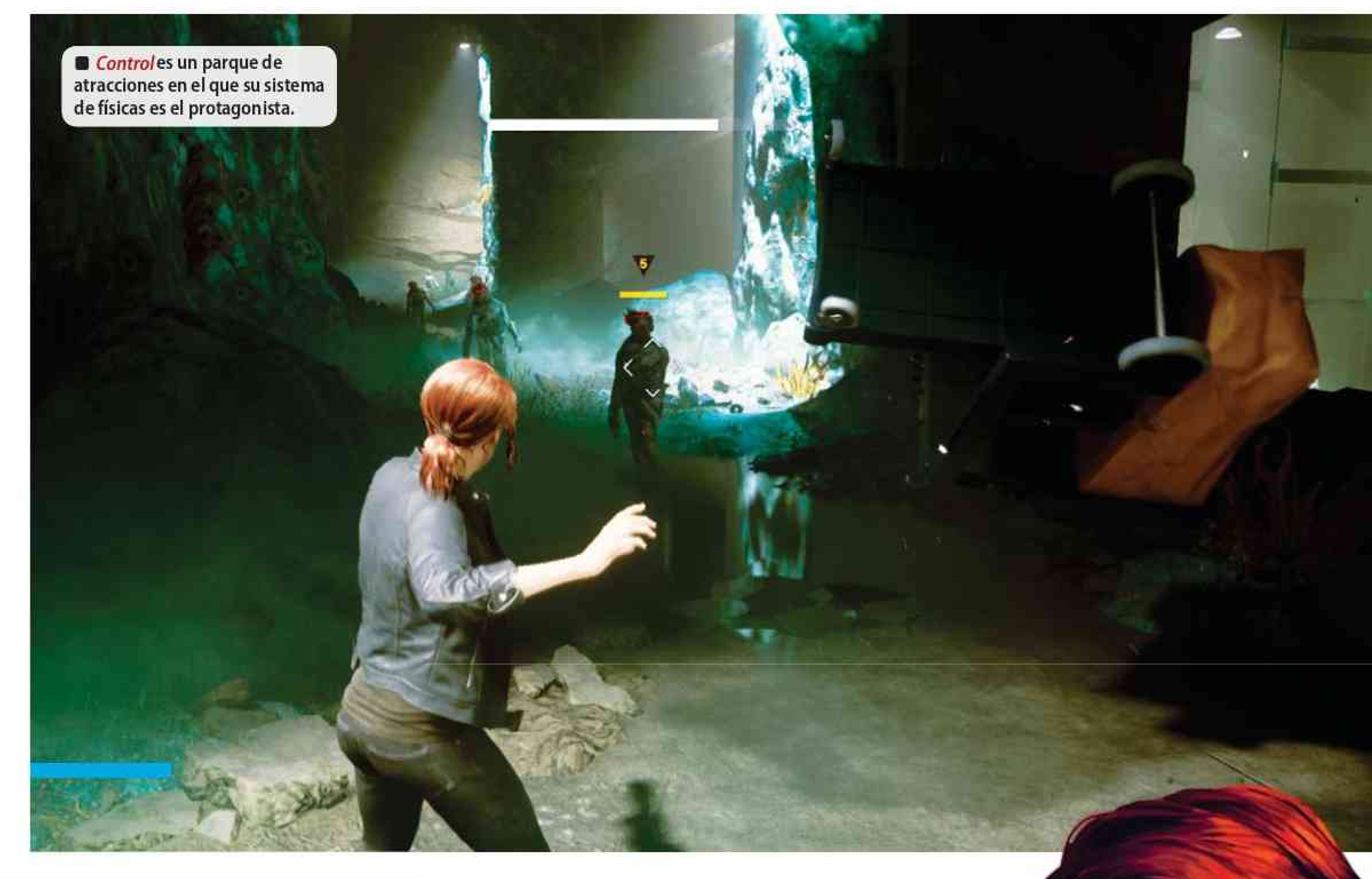

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **REMEDY ENTERTAINMENT**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Deluxe Edition: **69,95 €**






JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://controlgame.com/?lang=es



Control es un parque de atracciones en el que su sistema de físicas es el protagonista.

EL RETORNO DE **REMEDY** POR LA PUERTA GRANDE

Control

No ha hecho tanto ruido como otros lanzamientos, pero lo nuevo de Remedy llega lanzado con su telequinesis para ser una de las sorpresas del año.

Han pasado 16 años desde que Remedy lanzó *Max Payne 2*, el último juego de la compañía finlandesa en deambular por los circuitos de una consola PlayStation. Viendo el resultado de este *Control*, esperamos que su ausencia no vuelva a repetirse y podamos disfrutarles con mucha más asiduidad.

Jesse Faden es la protagonista de esta nueva aventura. La historia comienza cuando llegamos a la Casa Inmemorial, la sede de la Agencia Federal de Control, una organización secreta que se dedica al estudio de diversos fenómenos paranormales. Como diría el Príncipe, sin comerlo ni beberlo, Jesse llega a ser la nueva directora de la Agencia. Sus trabajadores han sido poseídos por una extraña fuerza llamada el Hiss, así que los combates son constantes. Para hacer frente a semejante amenaza sobrenatural, Jesse cuenta con varios poderes del mismo tipo, como lanzar objetos del escenario gracias a la telequinesis, crear un escudo con escombros cercanos o levitar, entre otros. El motor de físicas es sencillamente de lo mejor que hemos visto nunca. Los entornos son destructibles en su inmensa mayoría y resulta un verdadero es-



EL CLÁSICO CÓCTEL DE LAS **AVENTURAS** FINESAS



① **ARGUMENTO.** Nuestra heroína llega a la Agencia Federal de Control buscando a su hermano, pero el Hiss ha infectado a sus trabajadores.



② **COMBATES.** Los disparos en tercera persona se mezclan con los poderes sobrenaturales de Jesse en una combinación realmente explosiva.



③ **EXPLORACIÓN.** Los escenarios son bastante abiertos, pero el avance es más lineal de lo que esperábamos ya que no llega a ser "metroidvania".



■ La dirección artística es soberbia y nos regala estampas de una belleza absolutamente incuestionable. Un trabajo impecable.



■ El motor de físicas es apabullante. Cuesta mucho trabajo volver a la misión de Jesse cuando podemos dedicarnos a romperlo todo.



■ Los tiroteos son la base jugable y resultan tan espectaculares que nunca llegan a cansarnos.



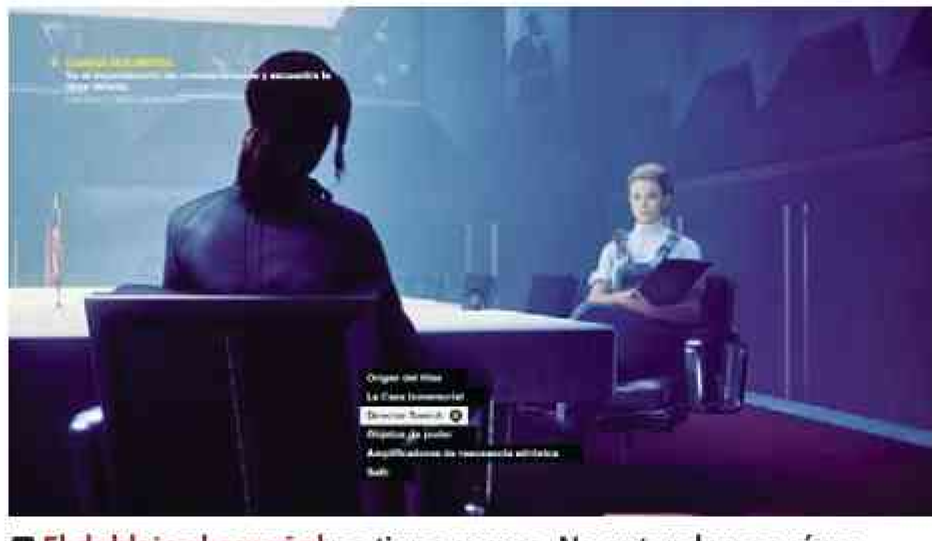
Control retoma lo mejor de Remedy y lo simplifica sin perder ni un ápice de espectacularidad o diversión.

pectáculo observar como las mesas, papeles, trozos de pared y objetos decorativos de todo tipo saltan por los aires cuando hacemos uso de nuestras habilidades. También contamos con el arma de servicio, que dispone de cinco variantes que la transforman en escopeta, rifle de precisión, etc.

La exploración no lineal nos ha encantado, ya que podemos deambular a nuestro aire en busca de secretos y zonas ocultas. Sin embargo, esperábamos mucho más en este sentido ya que no termina de ser un verdadero "metroidvania" dado que el avance es mucho más lineal de lo que parece. Eso se traduce en un diseño de niveles más simple, que no está preparado para que los jugadores aporten distintas soluciones, sino para utiliza el poder adecuado en el momento preciso. Los escasos puzles a los que debemos enfrentarnos casi siempre resultan de lo más inteligente y originales. Pese a ello, una vez más, echamos en falta que Remedy hubiese apostado de verdad por ellos y que tuvieran más presencia en la aventura. Hay muy pocas secuencias cinemáticas, y eso nos ha gustado mucho, aunque es cierto que para sumergirse en su universo y encajar las piezas de su puzle argumental debemos leer una gran cantidad de documentos que encontramos repartidos por los escenarios. Son estos pequeños detalles los que alejan a *Control* de la excelencia absoluta, pero que no os engañen estos defectos, lo nuevo de Remedy es una de esas experiencias diferentes que no olvidaréis fácilmente.



■ Los modificadores que obtenemos nos sirven para mejorar a nuestra heroína.



■ El doblaje al español no tiene excusa. No entendemos cómo tiene un nivel tan bajo, aunque agradecemos el intento a 505.

» PODERES PARA MANTENER EL CONTROL

Como directora de la Agencia Federal de Control, nuestra protagonista va ganando distintos poderes sobrenaturales a lo largo de la aventura. El que más utilizamos, con diferencia, es lanzar, que arroja todo tipo de objetos a nuestros rivales mediante telequinesis, pero disponemos de más.



ESCUDO. Jesse coge los escombros cercanos para formar un muro de piedra que le protege de los disparos enemigos.



POSESIÓN. Cuando los rivales tienen poca energía podemos poseerlos para que pasen a nuestro bando durante un rato.



LEVITAR. Flotar por los escenarios no sólo es de lo más molón, también resulta ideal para disparar a los enemigos parapetados.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Divertidos combates. La ristra de poderes. La ambientación. La dirección artística.

» LO PEOR

Echamos en falta más variedad de mecánicas. El diseño de niveles es demasiado lineal.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



90	**» GRÁFICOS** En general no tienen el nivel de otros AAA, pero las físicas son bestiales.
85	**» SONIDO** El doblaje es pésimo. En inglés es notable, lo mismo que la música.
88	**» DIVERSIÓN** El ritmo a veces flojea, pero en conjunto es adictivo y muy original.
81	**» DURACIÓN** Entre 15 y 20 horas para completarlo al 100%, secretos incluidos.
NOTA 88	A nivel artístico, narrativo y jugable es una joya, pero resulta más lineal de lo que debería y al final no es un metroidvania puro.





Género:
AVENTURA/ROL
Desarrollador:
SPIDERS
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,95 €



1



-



CASTELLANO



INGLÉS



SÍ



1080 P

http:/…fall.com/



■ Rol puro y profundo es lo que nos depara esta nueva aventura que goza de una gran duración.

UNA AVENTURA **ROLERA Y MUY DENSA**

GreedFall

Una aventura tan extensa como increíblemente variada acaba de aterrizar sin hacer apenas ruido y nos propone viajar a una isla llena de posibilidades.

El afamado estudio francés Spiders siempre ha destacado por concebir aventuras de corte rolero mucho más densas, complejas y profundas de lo que suele ser habitual en este clásico género. *GreedFall* es un nuevo ejemplo de esta tradición, una obra que esconde un potencial enorme y que es capaz de ofrecer muchísimas horas de diversión si se le dedica el tiempo suficiente.

La trama principal nos traslada a un mundo ficticio (y de clara inspiración europea del siglo XVII) en el que reina la desesperación, la devastación... y la muerte. Una enfermedad incurable y letal se ha extendido por todos sus rincones, y sólo se atisba un pequeño aire de esperanza en una isla distante que debemos explorar a conciencia. Esta narrativa tan sugerente va creciendo a medida que progresamos dado que a ella se van añadiendo un buen número de tramas paralelas, elementos relacionados con la magia y los seres de fantasía, multitud de personajes secundarios, etc. Y debido a la suma de todos estos factores, se convierte en un gran aliciente para ir avanzando. Y ojo, que el camino que se abre ante nosotros es tan largo como desafiante y gratificante. Hay mucho, muchísimo por hacer, descubrir y explorar en esta odisea en forma de RPG, siendo uno de esos títulos que perfectamente pueden mantenernos entretenidos durante semanas o, incluso, meses. Un auténtico diluvio de misiones tanto principales como secundarias que podemos ir realizando al ritmo que deseemos y, en muchos casos, en el orden que creamos oportuno, gozando de bastante libertad de acción una vez superamos los primeros compases

UNAS BATALLAS **TÁCTICAS Y ATRACTIVAS**



1 **LOS COMBATES** tienen lugar en tiempo real y son una parte muy importante de la aventura. Podemos usar un arsenal muy completo.



2 **MONSTRUOS ASÍ DE GRANDES Y PODEROSOS** son algunos de los adversarios a los que hay que liquidar. ¡Id con cuidado!



3 **LA PAUSA TÁCTICA** es de lo más útil dado que nos permite detener el tiempo para idear nuestra estrategia, usar objetos y técnicas especiales, etc.



Saquear cofres, cadáveres y demás elementos que se encuentran dispersos por todo el mundo nos permite amasar dinero y objetos.



Crear a nuestro personaje siempre es una tarea entretenida, y más cuando también podemos escoger sus aptitudes básicas.



La ambientación y la notable iluminación son los dos aspectos estéticos más logrados del juego.





No hay muchos títulos tan profundos, largos y complejos como éste. La aventura nunca deja de sorprenderte.

del juego. Y para completar cada encargo es necesario efectuar casi de todo, desde interactuar con centenares (y no exageramos) de personajes a mercadear, equiparnos con armas cada vez más poderosas, aprender diversas técnicas mágicas o visitar una amplísima cantidad de localizaciones.

Las batallas están muy presentes y es necesario enfrentarse a todo tipo de adversarios, desde guardias reales a criaturas tan voraces como desproporcionadas. Dichos combates transcurren en tiempo real y durante los mismos podemos emplear un arsenal muy extenso (incluyendo armas de fuego) y realizar maniobras defensivas, contraataques incluidos. Además dicho sistema integra una opción muy llamativa denominada Pausa Táctica, una acción que nos permite detener el tiempo para poder pensar nuestro siguiente paso... así como usar objetos, pociones y técnicas mágicas y especiales. ¿Os parece poco todo lo que os hemos comentado hasta ahora? Pues añadid a esto la posibilidad de saquear multitud de objetos (y cadáveres), viajar de un lugar a otro en carruaje, explorar hasta el último recoveco de las ciudades, conocer a nuevos aliados que se unen a nuestra causa, tomar ciertas decisiones bastante trascendentales... Una jugabilidad muy profunda y compleja que, eso sí, puede resultar incluso algo intimidante para todos aquellos que no estén acostumbrados a este tipo de obras. Una producción que, además, ha sido dotada de una ambientación excelsa y un muy buen apartado sonoro.



En las diversas ciudades podemos realizar multitud de tareas ya sea comprar nuevo equipo, explorar el interior de la casas, pasear...



El sigilo también ha sido incorporado con acierto y en determinadas áreas es mejor moverse con mucha cautela.

» UNA AVENTURA COMPLETÍSIMA

Pocas veces hemos podido adentrarnos en una aventura de estilo RPG que nos haya proporcionado tantas posibilidades jugables. Y es que hay mucho por hacer, explorar y disfrutar en el extenso mundo que alberga esta producción. He aquí unos ejemplos de lo que os espera en *GreedFall*.



PODEMOS CONVERSAR con cualquier persona que se cruce en nuestro camino, diálogos que han sido bien traducidos.



EXPLORAR ESCENARIOS tan bellos como el que tenéis aquí es una constante. La diversidad de zonas es impresionante.



VIAJAR EN CARRUAJE a cambio de unas monedas es una manera muy práctica de ir a parar a una localización muy distante.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El mundo es fascinantemente extenso. Multitud de tareas y combates que llevar a cabo.

» LO PEOR

Puede resultar demasiado inabarcable para ciertos usuarios. Leves defectos técnicos.

Te gustará + que... OUTWARD



Te gustará − que... THE WITCHER 3



82	**» GRÁFICOS** Gran ambientación y multitud de fondos que explorar. Pequeños bugs.
88	**» SONIDO** Muy buen doblaje en inglés y melodías bastante inspiradas.
85	**» DIVERSIÓN** La variedad es su gran virtud. Buen sistema de combate, muy táctico.
92	**» DURACIÓN** Explorar cada rincón de los escenarios os llevará muchos meses.
NOTA 85	Una aventura rolera de esas densas y profundas que requieren de mucha dedicación, pero merece la pena hacerlo.







■ **20 años no son nada, ¿verdad?** Por eso nunca es tarde para disfrutar de la mágica historia de Squall y Rinoa, ahora en PS4.

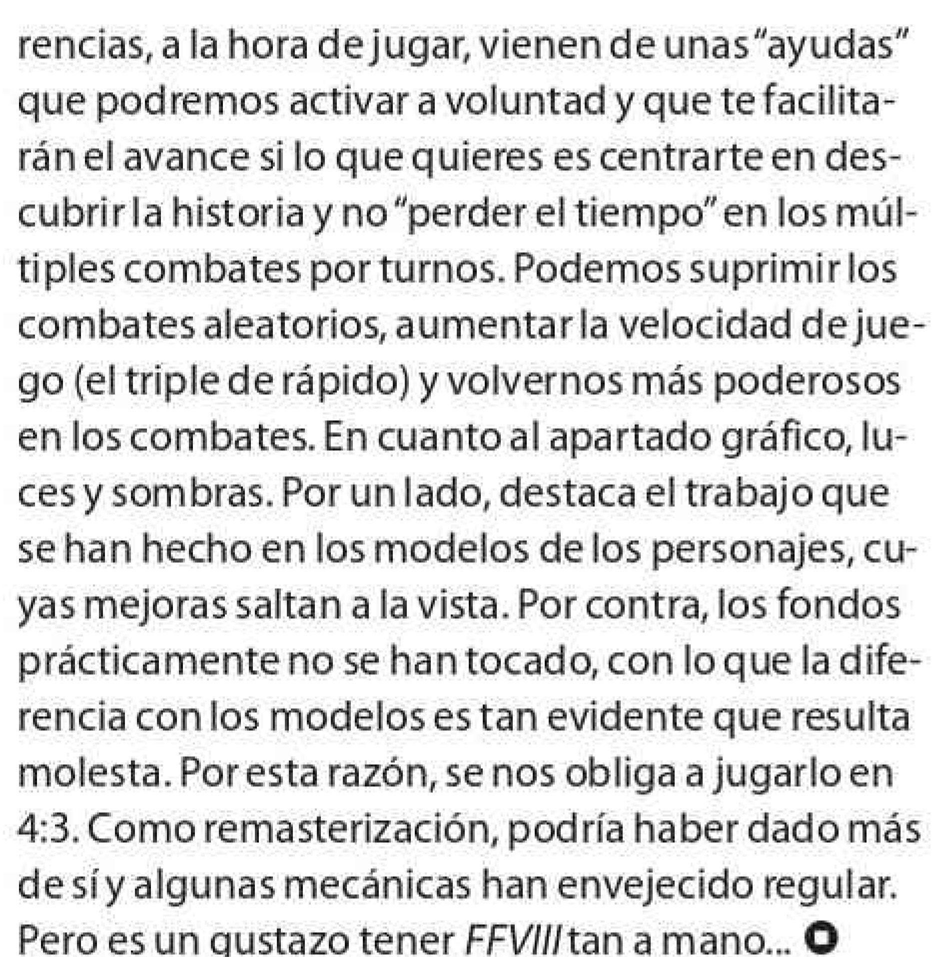
UN **MITO DEL ROL** DE PSONE QUE RESUCITA EN PS4

Final Fantasy VIII Remastered

Esta mítica entrega de la saga rolera de Square Enix ha cumplido ya 20 años y lo celebra con esta remasterización que podría haber sido algo mejor.

Uno de los RPG más recordados de nuestra querida PSone llega a PS4 con esta remasterización que acerca esta obra inmortal a los que no la jugaron en su día, mientras que para los que sí la disfrutamos supone una gran oportunidad de dar rienda suelta a nuestra nostalgia.

***Final Fantasy VIII* fue un RPG** bastante revolucionario en su día: su historia, su estética, y muchas de sus mecánicas supusieron una cierta ruptura con respecto a la saga *FF* y con otros RPG de la época. No vamos a detenernos ahora en explicar todo esto, porque en una sola página no podríamos hacerlo. Centrémonos en esta remasterización, cuya historia y desarrollo es exactamente igual que en el original. Es decir, que no se han introducido contenidos nuevos de ningún tipo. Las principales diferencias, a la hora de jugar, vienen de unas "ayudas" que podremos activar a voluntad y que te facilitarán el avance si lo que quieres es centrarte en descubrir la historia y no "perder el tiempo" en los múltiples combates por turnos. Podemos suprimir los combates aleatorios, aumentar la velocidad de juego (el triple de rápido) y volvernos más poderosos en los combates. En cuanto al apartado gráfico, luces y sombras. Por un lado, destaca el trabajo que se han hecho en los modelos de los personajes, cuyas mejoras saltan a la vista. Por contra, los fondos prácticamente no se han tocado, con lo que la diferencia con los modelos es tan evidente que resulta molesta. Por esta razón, se nos obliga a jugarlo en 4:3. Como remasterización, podría haber dado más de sí y algunas mecánicas han envejecido regular. Pero es un gustazo tener *FFVIII* tan a mano...





■ **A nivel de desarrollo, historia,** mecánicas... es idéntico al original, que salió en PSone allá por el año 1999.



■ **Pulsando R3** podemos volvernos más poderosos. Otra "ayuda" de este "remaster" que facilitará nuestro avance.

ALGUNAS MEJORAS DE ESTA REMASTERIZACIÓN



① **TRIPLE VELOCIDAD.** Si quieres avanzar más rápido, pulsando L3 se moverá todo al triple de velocidad. Púlsalo de nuevo para anularla.

② **SIN COMBATES ALEATORIOS.** Otra forma de avanzar rápidamente y centrarnos en la historia. Pulsa L3 y R3 y eliminarás los combates aleatorios.

③ **GRÁFICOS MEJORADOS.** Sobre todo los modelos de los personajes. Los fondos siguen igual y a veces te dan ganas de arrancarte los ojos...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus "ayudas" hacen que el desarrollo sea más llevadero. Su historia, sus personajes, su BSO...

» LO PEOR
Los fondos. Algunas de sus mecánicas no han envejecido bien. No trae extras ni añadidos.

67	**» GRÁFICOS** Buen trabajo en los modelos de los personajes. En los fondos, no.
92	**» SONIDO** La soberbia banda sonora de Nobuo Uematsu sigue conquistándonos.
80	**» DIVERSIÓN** Sus ayudas lo hacen más llevadero, pero no ha envejecido muy bien.
90	**» DURACIÓN** Verlo todo puede llevarte unas 60 o 70 horas. Menos si usas las ayudas.
NOTA 79	Como remasterización, podría haber dado más de sí. Pero es una alegría poder disfrutar en PS4 de este legendario RPG.




Enredos amorosos en forma de aventura con sabor anime os esperan en esta producción.

LA AVENTURA MÁS **SENSUAL Y ABSORBENTE**

Catherine: Full Body

Una de las producciones más "particulares" de la pasada generación da el salto a PS4 con una edición bastante renovada e igual de cautivadora.

Atlus se marcó un buen tanto con *Catherine*, una de las aventuras más veneradas, singulares y atractivas de cuantas se dejaron ver en PS3. Bien, pues esa obra maestra dentro de su estilo ha sido remasterizada para PS4 con el sobrenombre de *Full Body*, incorporando además un puñado de novedades muy interesantes.

Vincent Brooks es el protagonista de esta producción que desafía cualquier tipo de catalogación. Su estructura resulta tremendamente original incluso en la actualidad, combinando varias mecánicas propias de las aventuras conversacionales con la adición de minijuegos, toques de RPG y, sobre todo, la presencia de puzles tan desafiantes como adictivos. La magnífica trama tiene que ver con un lío de faldas en el que se ve envuelto el citado protagonista, quien debe lidiar con su novia Katherine, su nuevo ligue Catherine (sí, con C)... y la bella Rin, un personaje inédito que aporta más picante si cabe a la ya de por sí interesante narrativa. Siguiendo con las innovaciones integradas en esta edición, también se han añadido nuevas opciones y modalidades que elevan o suavizan la dificultad de los puzles, algo que muchos usuarios agradecerán de veras. También se ha incluido doblaje dual para los diálogos (en inglés y japonés con textos en español), algún que otro final inédito, múltiples escenas y situaciones totalmente nuevas y un apartado gráfico todavía más atractivo que el plasmado en la versión original. *Catherine: Full Body* es un título único que posee una personalidad y un encanto únicos: si le dais una oportunidad, seguro que no va a defraudaros.


Cuando cae la noche toca afrontar los puzles, los cuales son tan desafiantes como frenéticos.



Se han añadido diálogos nuevos, que podemos escuchar en inglés o japonés con textos en castellano.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sistema de juego sigue resultando original y cautivador. La historia es excepcional.

» LO PEOR
Los puzles pueden resultar demasiado desafiantes para los usuarios menos pacientes.

85	**» GRÁFICOS** La estética anime es muy llamativa y las cinemáticas son fantásticas.
90	**» SONIDO** Doblaje dual espléndido, buenos efectos y sensacional banda sonora.
90	**» DIVERSIÓN** El desarrollo, en conjunción con la gran historia, engancha muchísimo.
91	**» DURACIÓN** Múltiples finales, varios niveles de dificultad, desafíos adicionales...
NOTA 90	**Atlus recupera uno de sus grandes clásicos de PS3 y lo traslada a PS4 conservando su magia y añadiendo novedades.**

» LAS NOVEDADES PRINCIPALES DE *FULL BODY*



① **LA JOVEN RIN ES EL NUEVO PERSONAJE** que se deja ver en el juego. Más leña a un fuego de amoríos que trae de cabeza al protagonista.

② **LAS NUEVAS OPCIONES DE JUEGO** dan más vida a la aventura, pudiendo desde jugar a un modo más desafiante a otro mucho más relajado.

③ **EL APARTADO GRÁFICO**, más que llamativo en la versión original de PS3, ha experimentado un salto cualitativo realmente plausible.






Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio The Yakuza Remastered Col: **59,95 €**





JUGADORES **1-2** | JUG. ONLINE **NO** | TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **JAPONÉS** | BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.sega.es



Yakuza 3 en PS4 forma parte de *The Yakuza Remastered Collection* junto a la cuarta y la quinta entrega. Podrán comprarse sueltos por 29,95€ a partir del 11 de febrero.

LA **MAFIA JAPONESA** VUELVE CON SUS MEJORES GALAS

Yakuza 3

Sega comienza a cerrar el círculo de la saga *Yakuza* en nuestras PS4 con la remasterización de esta entrega, lanzada originalmente para PS3 en 2009.

Sega lanza de forma escalonada *Yakuza 3, 4* y *5* para PS4 en formato digital en lo que ha denominado *The Yakuza Remastered Collection*, que ya está disponible en PS Store aunque de momento sólo permite disfrutar de esta tercera entrega. *Yakuza 4* estará disponible para su descarga el próximo 29 de octubre, mientras que *Yakuza 5* nos llegará el 11 de febrero, día en el que se pondrá a la venta además *The Yakuza Remastered Collection* en formato físico con estas tres entregas.

Pero centrémonos ahora en *Yakuza 3*, que nos presenta a un Kazuma Kiryu regentando un orfanato en Okinawa y alejado de la vida yakuza. Sin embargo, ciertos acontecimientos le harán regresar a Kamurocho y volver a abrazar un variado desarrollo repleto de acción, con misiones principales y secundarias y minijuegos. Todo envuelto en una ambientación impagable que luce mejor ahora en 1080p y a 60 fps. Eso sí, pese al "lavado de cara", no se puede comparar con *Yakuza 6* ni con los *Kiwami*, ni en materia gráfica (las animaciones siguen siendo las que son) ni en ciertas mecánicas, que han ido puliéndose con el paso de las entregas y que aquí se han quedado un poco desfasadas. Lo bueno es que trae todo el contenido original que fue eliminado de la versión occidental de PS3, es decir, unas 20 misiones adicionales, algunos minijuegos de marcado carácter oriental (como el mahjong) y la gestión del club de citas. Por desgracia, mantiene los textos en inglés, a diferencia de lo que pudimos disfrutar en nuestra última visita a las calles de Kamurocho (*Judgment*). Aun así, compra obligada si eres fan de la saga o si has entrado en ella desde PS4.



No faltan los minijuegos, pero son menos numerosos que en entregas posteriores. Pueden jugarse a dobles.



En PS4 tenemos *Yakuza 0* y los dos *Kiwami*. *Yakuza 3* continúa la historia, que podremos repasar al empezarlo.

LO QUE NOS **APORTA** ESTA REMASTERIZACIÓN



① **LA SAGA PRINCIPAL, EN PS4.** Con *The Yakuza Remastered Collection* ya será posible jugar toda la saga "principal" de *Yakuza* en PS4. ¡Viva!

② **SIN CENSURA.** En PS4 trae todo el contenido del original, incluyendo el mahjong o un concurso de preguntas sobre cultura general japonesa.



③ **1080P Y 60 FPS.** *Yakuza 3* luce mejor que nunca en PS4 pero ojo que no es un "remake" como los *Kiwami*. Se nota en las caras, en las animaciones...

VALORACIÓN

LO MEJOR
Poder jugarlo en PS4 y sin los recortes que tuvo la versión de PS3 en Occidente.

LO PEOR
Ciertas mecánicas (pulidas en otras entregas) se han quedado obsoletas. Sigue en inglés.

80	**GRÁFICOS** Pese al buen remasterizado, se nota que es un juego que salió en 2009.
82	**SONIDO** Voces en japonés y efectos sonoros tan potentes como en el original.
84	**DIVERSIÓN** Sigue siendo divertido y variado pero menos que los *Yakuza* posteriores.
87	**DURACIÓN** Decenas de horas si quieres verlo todo, sin ser la entrega más duradera.
NOTA 84	**Más allá del "lavado de cara" gráfico, poder jugarlo en PS4 y con todo el contenido original es un lujo, aunque siga en inglés.**





■ *Blasphemous* es una versión española de *Castlevania* que no tiene piedad con los que buscan aventuras fáciles.

EN REBELIÓN SÍ HAY PERDÓN, **PENITENTE**

Blasphemous



El estudio sevillano The Game Kitchen nos regala un "metroidvania" con aires de Semana Santa. La penitencia nunca había sido tan buena como ésta.

Confieso que he pecado de pensamiento, palabra y, por fin, obra. *Blasphemous* lleva meses en nuestras plegarias y, por fin, ha llegado el momento de celebrar su advenimiento. Se trata de un metroidvania de scroll lateral que nos invita a deambular por un mundo de fantasía repleto de referencias a la religión católica, el barroco sevillano y las obras de Goya.

La dirección artística es soberbia, quizás lo mejor que hemos visto "made in Spain". Las criaturas a las que nos enfrentamos son tan horripilantes como familiares y las animaciones hechas a manos son exquisitas. Los combates son muy exigentes, y en general la dificultad es muy alta, con algunos picos bastante pronunciados si nos da por visitar determinadas zonas sin haber mejorado antes las habilidades o la salud de nuestro Penitente. A muchos les echará para atrás esta elevada dificultad y no sería nuestro caso si no fuese porque, en algunas ocasiones, resulta injusto con el jugador. La detección de colisiones y los controles a veces fallan, haciendo que la culpa de nuestra muerte no sea del todo nuestra. Y eso es algo que no tiene perdón en este tipo de propuestas. Por su parte, el diseño de niveles, con áreas interconectadas a lo "metroidvania", nos ha parecido de lo más interesante, especialmente por la variedad de ambientaciones y enemigos de los que hace gala. La historia se desentraña con pequeñas secuencias, diálogos y descripciones de objetos, al más puro estilo de la saga *Souls.* Tiene sus fallos, pero es una IP con un potencial tremendo así que levantemos el corazón; lo tenemos levantado hacia *Blasphemous.*

■ La dirección artística, no nos cansaremos de decirlo, es una pasada. Píxel art en estado puro y de la mayor calidad.

■ El nivel de gore no es apto para todos los estómagos. El nuestro hace mucho que está hecho a prueba de bombas.

» EL RITUAL DE LA SANTA **EUCARISTÍA** DE *BLASPHEMOUS*



① **AMBIENTACIÓN.** Nuestro héroe, el Penitente, se encuentra en un mundo oscuro y de fantasía con claras influencias de la iconografía católica.



② **COMBATES.** Las batallas forman el núcleo jugable de esta aventura. A medida que avanzamos vamos desbloqueando nuevas habilidades.



③ **EXPLORACIÓN.** El diseño de niveles es típico de un "metroidvania". Podemos ir donde queramos y todas las zonas están interconectadas.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La dirección artística. Las animaciones. Los combates. El uso de la iconografía religiosa.

» LO PEOR
El control y la detección de colisiones fallan en más de una ocasión. Mejora con cruceta.

80	**» GRÁFICOS** El estilo gráfico es una pasada, como las animaciones hechas a mano.
75	**» SONIDO** La banda sonora es buena, pero escasa, lo mismo que las voces.
83	**» DIVERSIÓN** Los combates enganchan y el diseño de niveles invita a explorar.
80	**» DURACIÓN** Unas 15 horas para completarlo y hasta 20 si queremos hacerlo todo.
NOTA 82	Como primera incursión del estudio en el género es una pasada, aunque sus fallos le rebajan algunos enteros.







Motocross de lo más realista y salvaje es lo que nos ofrece la nueva producción de Milestone.

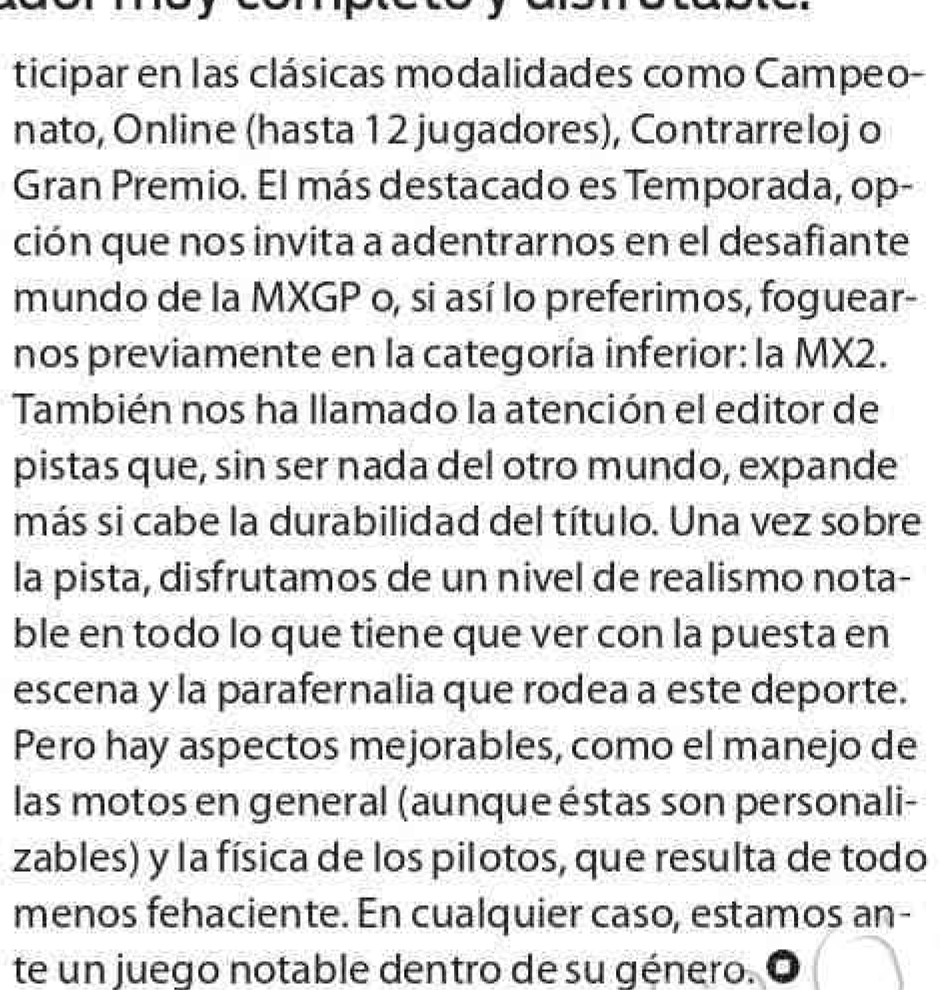
VELOCIDAD Y **PURO ESPECTÁCULO**

MXGP 2019

Una de las especialidades más vibrantes y frenéticas sobre dos ruedas, el motocross, regresa a PS4 con un simulador muy completo y disfrutable.

Sigue lejos de ser el deporte más popular en nuestro territorio, pero el motocross va ganando adeptos temporada tras temporada gracias a lo espectacular que resulta dicha disciplina motorizada. Un deporte que Milestone, expertos en la materia, ha querido llevar nuevamente a PS4 de la mano de un simulador bastante completo que posee la licencia oficial correspondiente.

Por lo tanto, los pilotos, circuitos y motos que se dejan ver en este juego son totalmente reales, pudiendo disfrutar de 16 trazados así como un gran elenco de motos de marcas como Honda, KTM o Yamaha, máquinas que por cierto han sido fielmente recreadas. En el menú principal figuran un número de modos de juego más que suficiente (si bien no especialmente original), pudiendo participar en las clásicas modalidades como Campeonato, Online (hasta 12 jugadores), Contrarreloj o Gran Premio. El más destacado es Temporada, opción que nos invita a adentrarnos en el desafiante mundo de la MXGP o, si así lo preferimos, foguearnos previamente en la categoría inferior: la MX2. También nos ha llamado la atención el editor de pistas que, sin ser nada del otro mundo, expande más si cabe la durabilidad del título. Una vez sobre la pista, disfrutamos de un nivel de realismo notable en todo lo que tiene que ver con la puesta en escena y la parafernalia que rodea a este deporte. Pero hay aspectos mejorables, como el manejo de las motos en general (aunque éstas son personalizables) y la física de los pilotos, que resulta de todo menos fehaciente. En cualquier caso, estamos ante un juego notable dentro de su género.





Los circuitos son todos oficiales y nos llevan a países de todo el mundo, desde Inglaterra a China o Argentina.



Los saltos son una constante durante las carreras, pudiendo efectuar algunas acrobacias resultonas.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Eventos, pilotos y motos oficiales. Multitud de circuitos y opciones de configuración.

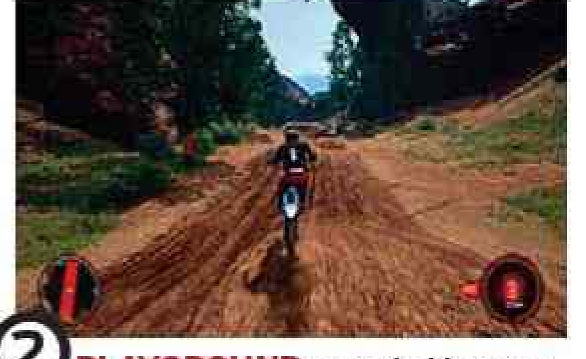
» LO PEOR
El control a veces puede resultar frustrante. Altibajos técnicos, sobre todo en las físicas.

80	» GRÁFICOS Las motos muestran un modelado excelente, pero los pilotos no tanto.
78	» SONIDO Melodías cañeras y efectos variados pero no especialmente realistas.
77	» DIVERSIÓN El control es mejorable, pero las carreras son bastante excitantes.
84	» DURACIÓN Amplia selección de modalidades (online incluida) y editor de pistas.
NOTA 78	Posiblemente es el mejor simulador de motocross del momento. No es perfecto, pero posee numerosas virtudes.

» MODOS DE JUEGO MUY DIVERSOS



① **EL MODO TEMPORADA** es la modalidad más destacada en la media docena que incluye el título. Un desafío tan extenso como ameno.



② **PLAYGROUND** o modo libre nos permite recorrer el escenario que deseemos y practicar las acrobacias, participar en eventos inéditos, etc.

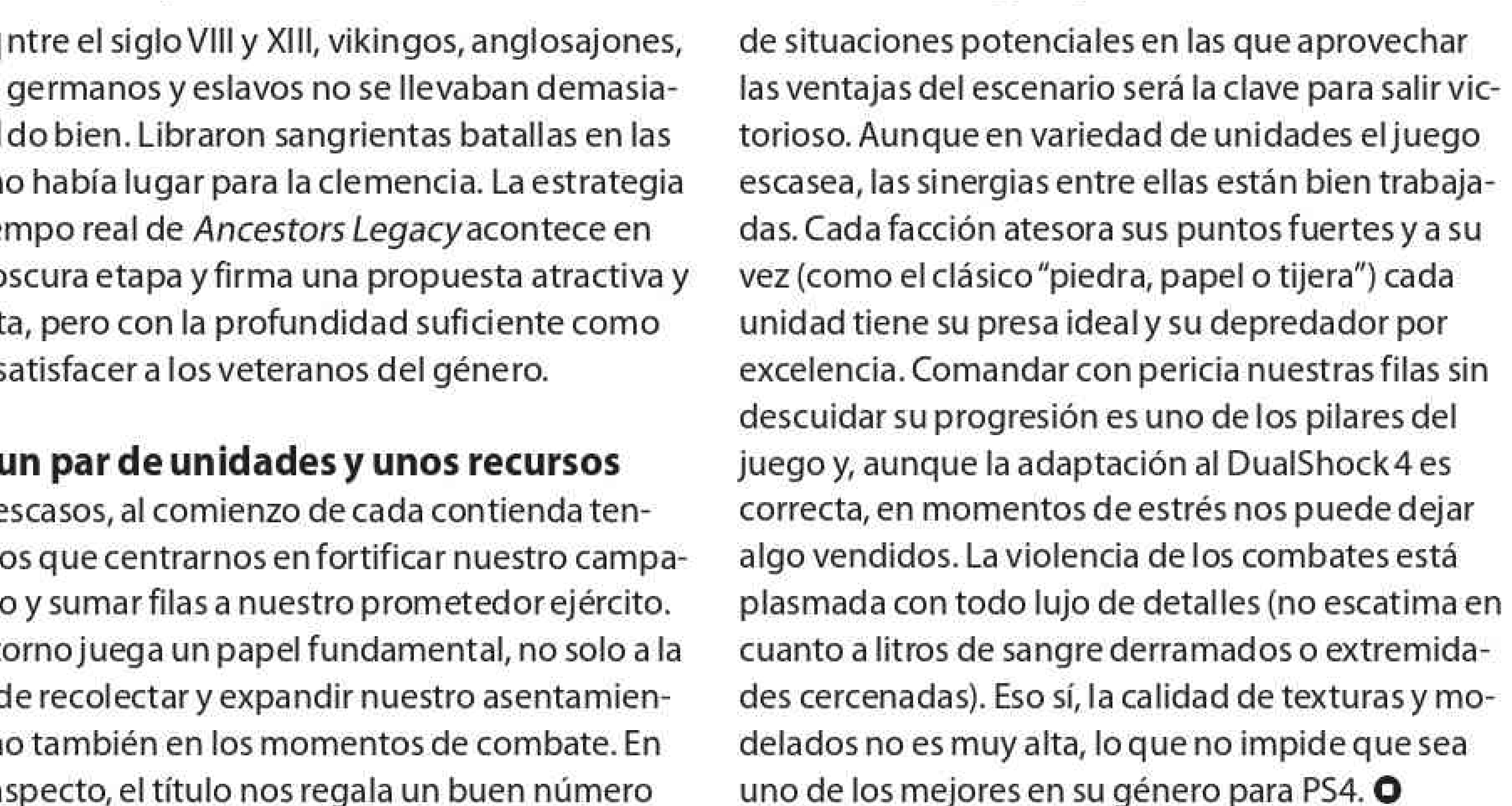


③ **EL EDITOR DE PISTAS** es una herramienta de fácil utilización que nos permite diseñar nuestros propios trazados. Diversión casi inacabable.





■ **Calcinar una aldea** y no dejar supervivientes a tu paso es posible en *Ancestors: Legacy.*



ESTRATEGIA CON **CABEZA** Y MUCHO **MÚSCULO**

Ancestors Legacy

Destructive Creations, autores del polémico *Hatred*, nos transportan a una de las épocas más violentas de la historia con rigor y buenas ideas.

Entre el siglo VIII y XIII, vikingos, anglosajones, germanos y eslavos no se llevaban demasiado bien. Libraron sangrientas batallas en las que no había lugar para la clemencia. La estrategia en tiempo real de *Ancestors Legacy* acontece en esta oscura etapa y firma una propuesta atractiva y directa, pero con la profundidad suficiente como para satisfacer a los veteranos del género.

Con un par de unidades y unos recursos muy escasos, al comienzo de cada contienda tendremos que centrarnos en fortificar nuestro campamento y sumar filas a nuestro prometedor ejército. El entorno juega un papel fundamental, no solo a la hora de recolectar y expandir nuestro asentamiento, sino también en los momentos de combate. En este aspecto, el título nos regala un buen número de situaciones potenciales en las que aprovechar las ventajas del escenario será la clave para salir victorioso. Aunque en variedad de unidades el juego escasea, las sinergias entre ellas están bien trabajadas. Cada facción atesora sus puntos fuertes y a su vez (como el clásico "piedra, papel o tijera") cada unidad tiene su presa ideal y su depredador por excelencia. Comandar con pericia nuestras filas sin descuidar su progresión es uno de los pilares del juego y, aunque la adaptación al DualShock 4 es correcta, en momentos de estrés nos puede dejar algo vendidos. La violencia de los combates está plasmada con todo lujo de detalles (no escatima en cuanto a litros de sangre derramados o extremidades cercenadas). Eso sí, la calidad de texturas y modelados no es muy alta, lo que no impide que sea uno de los mejores en su género para PS4.



■ **La historia de las campañas** se narra a través de ilustraciones y algunas cinemáticas en tiempo real.



■ **El diseño de las localizaciones** es variado, inmersivo y bello. Utiliza el entorno a tu favor y ganarás la batalla.



LA **EDAD MEDIA** ES CRUEL, PERO MUY **DIVERTIDA**



1 **CAMPAÑAS.** Cada una de las cuatro facciones cuenta con un arco argumental profundo, llegando en su totalidad a las 30 horas de duración.



2 **ESCARAMUZAS.** Personaliza la batalla, eligiendo entre numerosos parámetros, para ponerte a prueba y dominar todos los aspectos del juego.



3 **MULTIJUGADOR.** Sus dos modos en línea, Aniquilación y Dominación, no brillan por su originalidad pero son adictivos y alargan la vida del título.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus mecánicas y el diseño de escenarios deparan una gran variedad de situaciones.

» LO PEOR
Los gráficos se quedan cortos y el control, aunque bien adaptado, te limita en ocasiones.

70	**» GRÁFICOS** Los efectos son muy vistosos, pero pierde mucho en las distancias cortas.
70	**» SONIDO** Sin doblaje al español, pero con una música y sonidos muy inmersivos.
80	**» DIVERSIÓN** Es accesible sin descuidar el reto y el modo historia es muy diverso.
85	**» DURACIÓN** Entre las 4 campañas, las escaramuzas y el multijugador hay para rato.
NOTA 78	*Ancestors Legacy* es una propuesta tan firme como accesible que dejará satisfechos a los amantes de la estrategia.





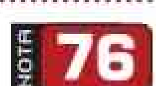
The Ninja Saviors: Return of the Warriors captura la esencia del beat' em up clásico. Todo un "bocatto di cardinale" retro.

PS4 | TAITO/AVANCE | BEAT'EM UP | YA DISPONIBLE | 19,99€

The Ninja Saviors

Los más "viejunos" seguro que se acuerdan de un beat'em up de Taito llamado *The Ninja Warriors*, bastante popular en los salones recreativos a finales de los 80 y que, varios años después, llegó a Super Nintendo con una renovada entrega que ha servido como base para este *The Ninja Saviors: Return of the Warriors*, una especie de "puesta al día" de dicho clásico. En él volveremos a encontrar un beat´em up de desarrollo lateral en un solo plano (es decir, que sólo podemos movernos a la izquierda y a la derecha). Una decisión que podría limitar mucho nuestros movimientos, si no fuera porque nuestros "ninjas robóticos" (tres seleccionables de inicio a los que se suman otros dos cuando terminemos el juego) cuentan con bastantes recursos de ataque (y diferenciados, según el personaje). Esto hace que los ocho niveles del juego se nos pasen "volando" (tampoco es que presenten un gran desafío, exceptuando el combate final) y más si lo disfrutamos en cooperativo (sólo local). Además, el apartado gráfico está a la altura. Sólo podríamos echar de menos algún extra jugable más (aparte de los dos personajes nuevos, el modo Difícil y los ránkings online). Los fans del retro lo van a gozar.

VALORACIÓN. Un beat'em up intenso con sabor "noventero" que se disfruta mucho más jugándolo en cooperativo.





5 personajes y 8 niveles que se disfrutan mucho más en cooperativo (sólo local).





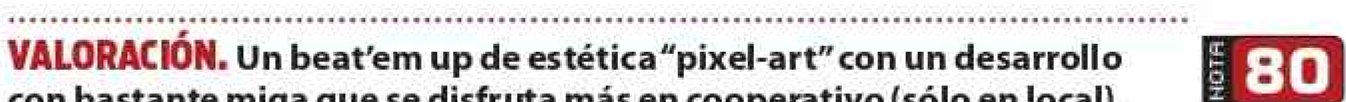


Misako y Kyoko pelearán contra todo tipo de "matones" para rescatar a sus novios secuestrados.

PS4 | WAY FORWARD | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 29,99€

River City Girls

A la estela del clasicazo de NES *River City Ransom* llega a PS4 *River City Girls*, otro beat'em up en el que se cambian las tornas. Esta vez son los novios los que han sido secuestrados por los malos y las que van a rescatarles "a mamporro limpio" son las féminas Misako y Kyoko, en un desarrollo "yo contra el barrio" pero más profundo. Y es que además de atizar con un completo sistema de combate, subiremos de nivel, aprenderemos nuevos ataques e incluso tendremos pequeñas misiones. Y todo envuelto en un "pixel-art" maravilloso. Eso sí, se disfruta más en cooperativo (sólo en local).



VALORACIÓN. Un beat'em up de estética "pixel-art" con un desarrollo con bastante miga que se disfruta más en cooperativo (sólo en local).

NOTA 80



Erica es un "thriller" interpretado por actores reales. Avanzaremos eligiendo entre distintas opciones.

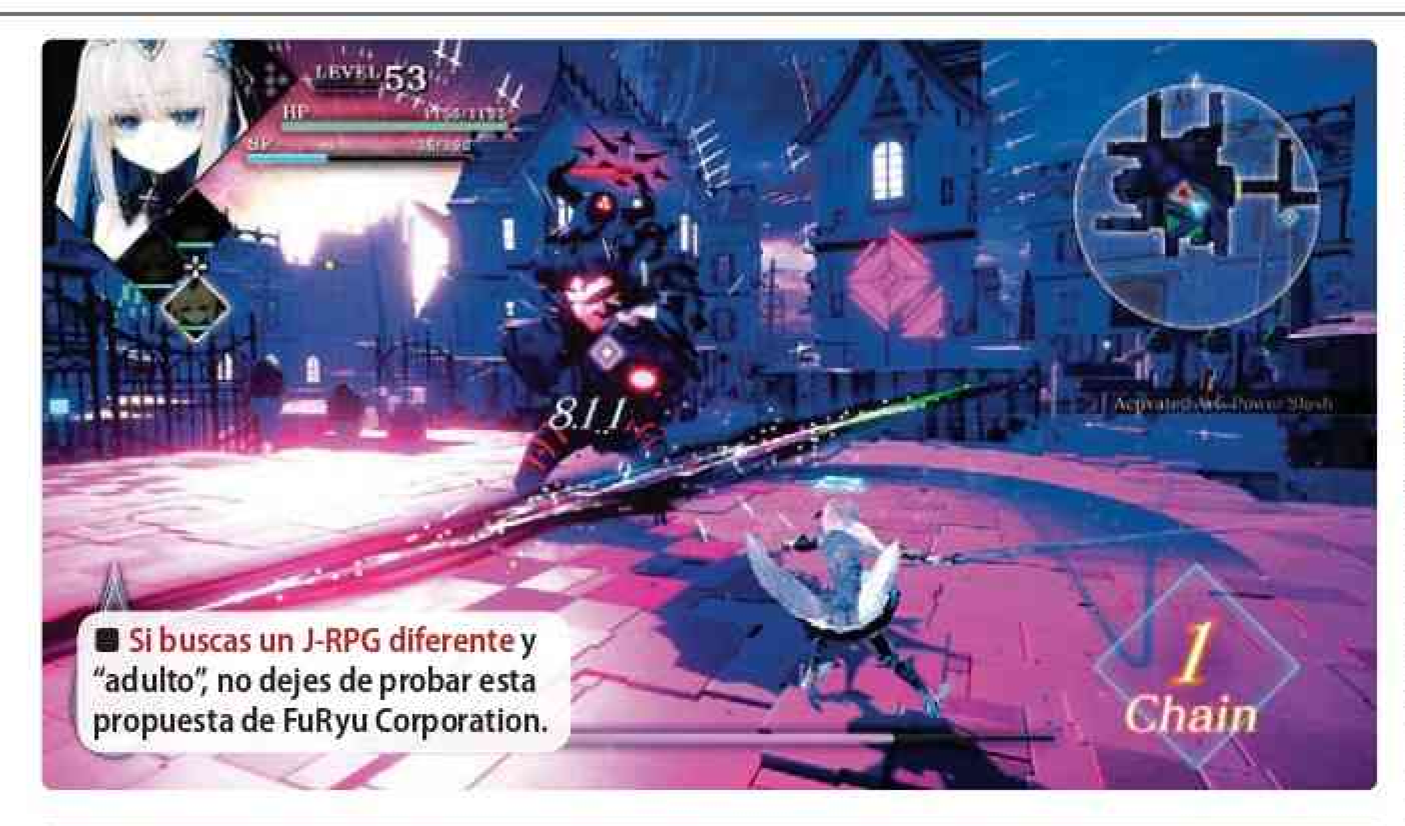
PS4 | SONY | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 9,99 €

Erica

Dentro de la línea de juegos PlayLink (títulos que pueden jugarse con smartphone y al alcance de los "menos gamers"), encontramos este "thriller" que nos cuenta la historia de una chica que ha perdido a sus padres en extrañas circunstancias. Mediante nuestro móvil o el touchpad del DualShock 4 iremos eligiendo entre distintas opciones que harán avanzar la historia. Una historia que dura más o menos lo mismo que una película (es rejugable) y que por desgracia no nos ha terminado de convencer, con una interpretación de los actores mejorable (aunque con voces en castellano).

VALORACIÓN. Una "película interactiva" que puede jugarse con el móvil. Lástima que la trama no termine de cuajar, aunque es rejugable.




Si buscas un J-RPG diferente y "adulto", no dejes de probar esta propuesta de FuRyu Corporation.

PS4 | MERIDIEM GAMES | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 59,95 €

Crystar

Meridiem Games nos trae la edición física de un juego de rol de acción original y con mucha personalidad, ya que toca temas bastante delicados. Su protagonista es Rei Hatada, una estudiante que para salvar a su hermana Mirai, deberá internarse en el Purgatorio y combatir contra todo tipo de almas en pena que pululan por allí. Lo bueno es que no estará sola y contará con la ayuda de otras tres Ejecutoras, cada una con sus características. Los combates son en tiempo real, y nos invitan a realizar combos y magias alternando el control de las 4 protagonistas, en un desarrollo muy interesante que supera las 30 horas. Lástima que nos llegue en inglés.

VALORACIÓN. **Un juego de rol de acción que logra sorprender por los temas que trata y que engancha en lo jugable. Lástima que no llegue traducido.**


NOTA 78


WRC 8 ofrece más de 100 etapas repartidas en 14 rallies. Y mantiene la licencia oficial del Campeonato.

PS4 | BIGBEN INTERACTIVE | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 59,95€

WRC 8

Los frances de KT Racing, anteriormente conocidos como Kylotonn, se han puesto las pilas y han logrado un simulador de rallies más satisfactorio que en anteriores entregas. Por supuesto, mantiene la licencia oficial del Campeonato, o sea que todos sus vehículos, localizaciones, marcas y pilotos están presentes en el juego, que nos deja más de 100 etapas repartidas en 14 rallies. Aunque gráficamente sigue estando por debajo de su competencia, las físicas y la respuesta de los coches han mejorado sustancialmente con respecto a la entrega anterior (incluye climatología variable). Y su buen elenco de modos de juego garantiza una buena duración.

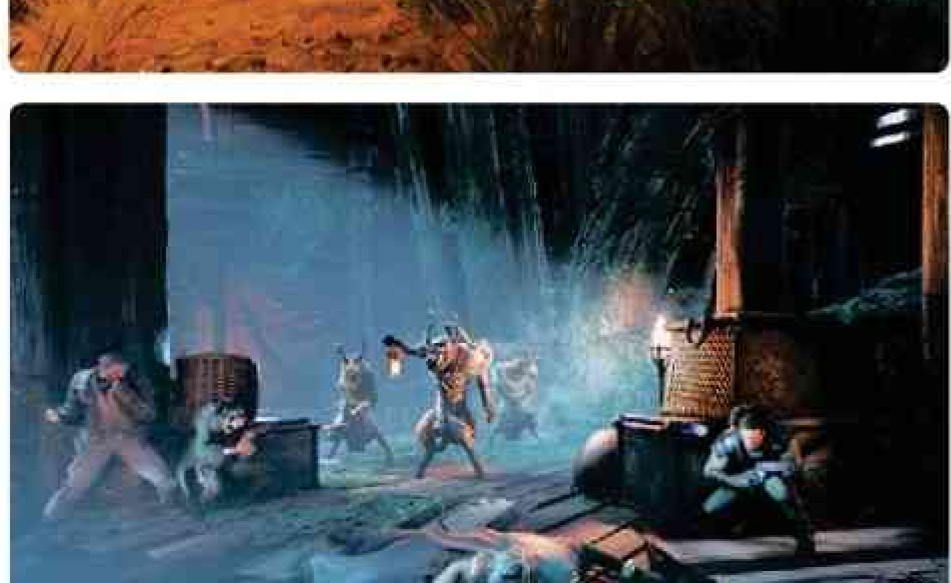
VALORACIÓN. **Aunque gráficamente no sea un portento, *WRC 8* ha mejorado con respecto a pasadas entregas. Si te gusta el rally, no te lo pierdas.**


NOTA 79











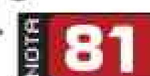

Remnant: From the Ashes luce una ambientación bastante original. Se puede jugar junto a dos aliados.

PS4 | GUNFIRE GAMES | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 39,99 €

Remnant: From the Ashes

Los creadores de *Darksiders III* vuelven con una mezcla de shooter y rol de acción que toma como referencia la serie *Dark Souls*. En *Remnant: From the Ashes* manejamos a uno de los últimos supervivientes de la humanidad en un mundo postapocalíptico después de que, a finales de la década de los 60, unas criaturas conocidas como los Vástagos invadieran la Tierra, llenándola de monstruosas amenazas . La acción tiene lugar 80 años después, y deberemos emprender un viaje hacia una misteriosa torre para, en solitario o cooperando con otros dos jugadores, intentar recuperar nuestro lugar en este mundo. Algo que no será tarea fácil, ya que derrotar a ciertos jefes finales sin la ayuda de aliados es complicado. Lo bueno es que si morimos, como pasa en los *Dark Souls*, *Remnant. From the Ashes* siempre te deja con ganas de volver a intentarlo. Esto se debe sobre todo a la variedad de sus escenarios y a su carácter procedural: cada vez que morimos el mundo del juego se generará con variaciones aleatorias de mapas, jefes, botín, etc. (la historia siempre es la misma). Técnicamente cumple con corrección y llega doblado al castellano.

VALORACIÓN. **Otra propuesta que sigue la senda de los *Dark Souls*, aunque esta vez con acierto.**


NOTA 81

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation®Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del mejor multijugador online. Cada mes nos traen grandes juegos y las mejores ofertas. Aquí están las novedades que no te debes perder en septiembre.





LA MEJOR **AVENTURA** DEL CABALLERO OSCURO

JUEGAZO DEL MES

Batman Arkham Knight



Este mes PlayStation Plus se viste de gala especialmente para recibir a uno de los superhéroes más queridos por la parroquia de PlayStation: Batman. Después de tres impresionantes aventuras en PS3, si eres miembro de PlayStation Plus podrás disfrutar en PS4 del emocionante final de la serie *Arkham* sin coste adicional. Desarrollado por Rocksteady Studios, *Batman Arkham Knight* nos sumerge en la batalla definitiva contra El Espantapájaros y el resto de supervillanos que le acompañan (como El Pingüino, Dos Caras o Harley Quinn) en una aventura de mundo abierto en la que el batmóvil será nuestro mejor aliado. Un título imprescindible para los fans de los superhéroes no solo por ambientación y personajes, sino por su jugabilidad, su sorprendente historia y sus espectaculares gráficos. Sin duda, uno de los mejores juegos en su género para PS4.



EL MEJOR MULTIJUGADOR ONLINE

Ya sabéis que sólo los miembros de PlayStation Plus disfrutan del mejor online en PS4. Y este mes de septiembre estamos de enhorabuena porque salen juegazos para aprovecharlo a tope.



PS4 | 2K GAMES | SHOOTER

BORDERLANDS 3

Pocos shooters para disfrutar en cooperativo online con amigos son tan divertidos como *Borderlands 3*. Además, los usuarios de PS Plus que tengan el juego podrán obtener 3.000 puntos VIP de Borderlands solo por entrar en wwwplaystationplus.es



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:

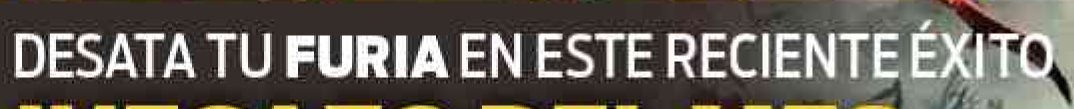


20% DE DESCUENTO
En El Señor Miyagi verás multitud de camisetas, sudaderas y otras prendas de gran calidad y con diseños inspirados en la cultura pop. Los "plusers" tenemos un 20% de descuento en productos textiles en www.miyagi.es



20% DE DESCUENTO
Tiwel es una marca de "streetwear" moderna y "casual". Si todavía no la conoces, gracias a PlayStation Plus este mes tienes un 20% de descuento en tu compra en su web www.tiwel.es







DESATA TU **FURIA** EN ESTE RECIENTE ÉXITO
JUEGAZO DEL MES
Darksiders III

En esta tercera entrega de la saga *Darksiders* controlamos a Furia, el tercer jinete del Apocalipsis, en una trama que se desarrolla de forma paralela a los sucesos narrados en las dos entregas anteriores. Se trata de un juego de rol de acción desarrollado por Gunfire Games y publicado por THQ Nordic, que se convirtió en todo un éxito de crítica en el momento de su lanzamiento hace tan sólo unos meses(se lanzó en noviembre de 2018). Si no pudiste jugarlo, ahora con PlayStation Plus tienes la oportunidad de disfrutarlo sin coste adicional.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER
Deiland

El juego de PlayStation Talents que vamos a disfrutar este mes los suscriptores del servicio PlayStation Plus es *Deiland*, un precioso juego de aventuras creado con mucho mimo por el estudio valenciano Chibig. *Deiland* combina mecánicas de rol y acción en un mundo abierto. De ritmo pausado y con un cuidado apartado visual, trata de sorprendernosr a través de su historia, sus carismáticos personajes y los detalles de su narrativa. Muchos lo definen como un cruce entre El Principito y *Stardew Valley*, y nos parece una comparación de lo más acertada.





Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **PlayStation League**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **100 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 8,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
FIFA 20

Otro de los juegazos con los que darle buen lustre al online durante todo el año y así aprovechar la suscripción anual a PS Plus es *FIFA 20*. La *Ultimate Edition* sólo se puede comprar en PS Store y tiene 3 días de acceso anticipado y hasta 24 sobres de oro.



PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO
NBA 2K20

Pero además de *Borderlands 3* y *FIFA 20*, este mes de septiembre tenemos otros muchos juegazos para disfrutar del mejor juego online que nos ofrece PlayStation Plus. Como por ejemplo el espectacular *NBA 2K20* o el renovado *eFootball PES 2020*.

VIVIENDO LA PASIÓN POR EL **SAQUEO** ENTRE **DISPAROS**

LOS MEJORES "LOOTER SHOOTERS"

Con la llegada de *Borderlands 3*, el subgénero de los "looter shooters" se ha puesto patas arriba, así que hemos decidido realizar esta comparativa para determinar quién es el rey de los saqueos.

ANALIZAMOS:

- ALIENATION
- ANTHEM
- BORDERLANDS 3
- DESTINY 2
- MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE
- SHADOW WARRIOR 2
- THE DIVISION 2
- WARFRAME



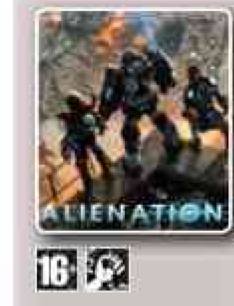

Alienation es la secuela espiritual de *Dead Nation*, añadiendo novedades como el saqueo infinito de armas.



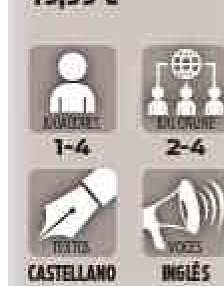

UNA NACIÓN DE **ALIENÍGENAS** FANS DEL ***LOOTEO***

Alienation

Los creadores de *Resogun* nos ofrecen un "twin stick shooter" con elementos roleros y una progresión centrada en la obtención de equipo aleatorio.



Formato: **PS4**
Desarrollador: **HOUSEMARQUE**
Editor: **SONY**
Precio: **19,99 €**



Jugadores 1-4 · Jug. online 2-4 · Textos castellano · Voces inglés

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta secuela espiritual del notable *Dead Nation* es un "twin stick shooter" que no se anda con rodeos. Su propuesta arcade, pese a tener una completa campaña, no ahonda en un argumento complicado. Los aliens han invadido nuestro planeta y debemos echarlos a patadas. Listo.

APARTADO TÉCNICO. No estamos ante un poderoso AAA, pero las expertas manos de los creadores de *Resogun* nos permiten disfrutar de un espectáculo gráfico bastante imponente cargado de efectos.

MECÁNICAS "LOOTER SHOOTER". Contamos con tres clases: bioespecialista (que puede curar a us compañeros), el tanque (se sitúa en la primera línea de combate) y el saboteador, que utiliza el camuflaje y los ataques cuerpo a cuerpo. El sistema de "looteo" nos recompensa con armas cada vez más raras y potentes en función de la dificultad y el poderío de los enemigos, muy al estilo del mítico *Diablo*. Las mejores armas cuentan con ranuras para colocarles mejoras y también subimos de nivel para adquirir nuevas habilidades que, en conjunto, nos permiten personalizar nuestro estilo de juego. Todo esto con juego cooperativo, tanto online como local.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
El cóctel de disparos, exploración de mapas de estilo abierto, efectos de partículas y saqueo constante nos ha encandilado.


Anthem es una historia más de lo que pudo ser y no fue. Al menos de momento...




UN **EXOESQUELETO JUGABLE** QUE NADIE APROVECHA

Anthem

BioWare firma una aventura con uno de los desarrollos más convulsos de los últimos tiempos. Historia, tiroteos y diseño en general están poco trabajados.

Formato: **PS4**
Desarrollador: **BIOWARE**
Editor: **EA**
Precio: **24,95 €**



Jugadores 1 · Jug. online 2-4 · Textos castellano · Voces castellano

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nuestros héroes, como libranceros equipados con poderosas armaduras voladoras, deben defender la ciudad de Fort Tarsis en un planeta hostil plagado de criaturas y facciones enemigas. El juego está repleto de secuencias cinemáticas, mucho más numerosas de lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de propuestas online.

APARTADO TÉCNICO. El espectáculo gráfico es realmente soberbio, ofreciendo un gigantesco mundo abierto repleto de efectos de partículas y con una iluminación muy realista. Los combates, con cuatro personajes lanzando magias y disparando, es un show digno de ver comiendo palomitas.

MECÁNICAS "LOOTER SHOOTER". La estructura, dividida en misiones completamente separadas, recuerda a propuestas como *Destiny*. La obtención de nuevo equipo es realmente absurda ya que recibimos el "loot" al acab1ar las misiones y no podemos acceder al menú en mitad de una batalla para cambiar de equipo. El desarrollo repetitivo es un mal común del subgénero, pero aquí es demasiado y tampoco ayuda el insulso desarrollo de las misiones en la mayoría de ocasiones.

» VALORACIÓN: BUENA
Tiene un gran potencial jugable, pero el desarrollo es repetitivo, las misiones son insulsas y las mecánicas poco variadas.



Los hermanos Calypso son los villanos de la nueva y genial entrega de la saga de Gearbox.





EL **TRIUNFAL REGRESO** DEL PADRINO DEL SUBGÉNERO

Borderlands 3

Formato: **PS4**
Desarrollador: **GEARBOX**
Editor: **2K**
Precio: **69,95 €**
1 | 2-4
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

Es muy difícil que algún juego consiga hacer mejor esto de los "looter shooter" que la saga que, en realidad, originó este subgénero tan peculiar.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Tras la muerte de Jack el Guapo y la caída de Hyperion surgen un nuevo par de malos, los hermanos Calypso, que tratan de entrar en nuevas cámaras más allá de las fronteras de Pandora. Así, visitamos otros planetas en nuestra aventura, como Promethea, Athenas y Eden-6. De este modo, los escenarios son más variados que nunca.

APARTADO TÉCNICO. El estilo "cel-shading" típico de la saga vuelve con mucha más definición y nivel de detalle. Sin embargo, eso hace que no esté al nivel de juegos de corte más realista de la comparativa. Eso no quita para que no estemos frente a una dirección artística única y absolutamente genial.

MECÁNICAS "LOOTER SHOOTER". El desarrollo es exactamente igual que en pasadas entregas, con un bucle que resulta de lo más adictivo y que consiste en disparar, recibir nuevo equipo y repetir el proceso. La generación procedural de armamento hace que podamos disfrutar de más de mil millones de armas que, sin ser verdaderamente diferentes ya que hablamos de estadísticas, sí que ofrecen un repertorio que ninguno de sus rivales puede igualar. Las cuatro clases disponibles, con tres árboles de habilidades cada una, pone la guinda de una jugabilidad que resulta muy personalizable.



VALORACIÓN: EXCELENTE

Nos encanta su sentido del humor o su modo cooperativo, pero es que, además, como "looter shooter" es imbatible en casi todo.



Destiny 2 puede no tener las mejores mecánicas de "looter shooter", pero hace gala de los mjejores combates del género.





EL **MEJOR SHOOTER** Y, QUIZÁS, NO EL MEJOR LOOTER

Destiny 2



Formato: **PS4**
Desarrollador: **BUNGIE**
Editor: **BUNGIE**
Precio: **34,99 €**
1 | 2-8
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

Su modelo de negocio o sus constantes DLC pueden ser para poner el grito en el cielo, pero los tiroteos de *Destiny 2* siguen mereciendo el trono celestial.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Bungie ha hecho un buen trabajo para hacer que esta secuela tenga un argumento más convencional y no tan fraccionado, pero sigue siendo una trama al uso sin demasiada miga. Hay mucha más "chicha" en la ambientación, las expansiones o las tramas secundarias, que son las que de verdad conforman en rico universo de *Destiny 2*.

APARTADO TÉCNICO. Hay shooters lineales más punteros, pero no se nos ocurre ningún exponente del género con un mundo abierto que resulte tan espectacular. La dirección artística es soberbia y la iluminación y los efectos de partículas no se quedan lejos.

MECÁNICAS "LOOTER SHOOTER". En el lanzamiento la oferta de contenido era mucho más escasa, pero a día de hoy tenemos misiones y actividades para estar enganchados durante cientos de horas. El "looteo" resulta muy adictivo porque cada arma excepcional cuenta con características únicas, pero el ritmo con el que obtenemos nuevo equipo quizás es demasiado lento, especialmente con las aventuras que nos obligan a completar montones de requisitos. La llegada, el próximo 1 de octubre, de la nueva expansión Bastión de Sombras promete añadir una gran cantidad de novedades, mejoras y nuevos contenidos. Además, estrenará versión básica gratuita.

VALORACIÓN: EXCELENTE

Desde su lanzamiento hace dos años, *Destiny 2* ha crecido hasta convertirse en uno de los "looter shooter" más completos.



Monster Hunter World se expande con *Iceborne* para ofrecer nuevos monstruos, equipo y una nueva zona.





SE ABRE LA **VEDA DE CAZA** POR EL MEJOR BOTÍN

Monster Hunter World: Iceborne



16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **59,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 4
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Si nunca te ha dado por la caza de monstruos te entendemos porque resulta complicada de primeras, pero si le das una oportunidad serás una presa más.

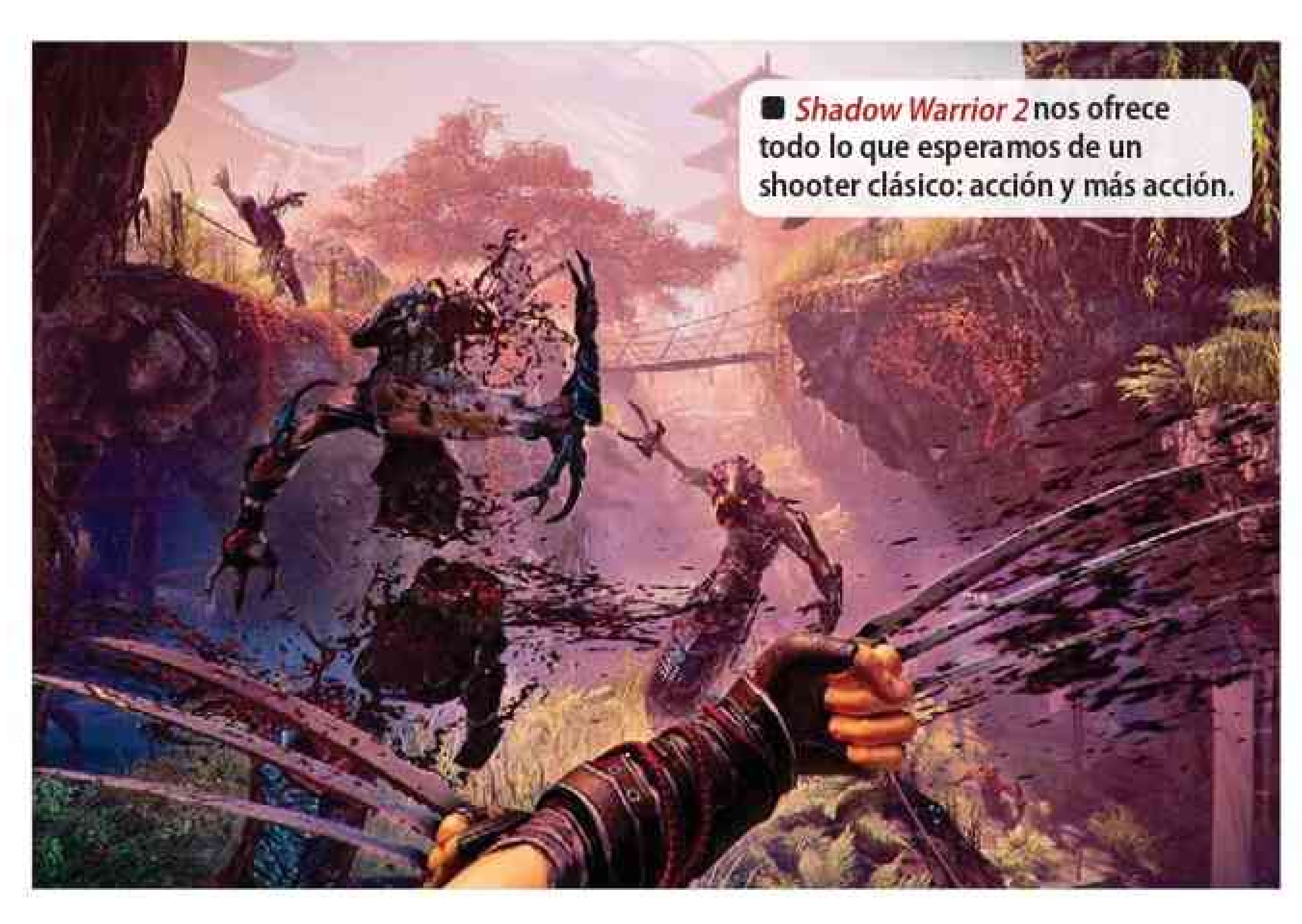
» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Encarnamos a un cazador de la Quinta Flota que debe investigar a los Dragones Ancianos. En *Iceborne* la acción se traslada hasta una nueva región helada en la que enfrentarnos a nuevos monstruos y, cómo no, conseguir nuevo equipo con los restos de los monstruos caídos.

» APARTADO TÉCNICO. Como buen desarrollo nipón, no es lo más avanzado en lo tecnológico, especialmente en pantallas estáticas. En movimiento, eso sí, su mundo cobra vida y los escenarios muestran un notable nivel de detalle y montones de criaturas que, además, reaccionan entre sí como en un hábitat natural.

» MECÁNICAS "LOOTER SHOOTER". Sí, no es un shooter aunque contemos con armas de fuego y a distancia, pero sus mecánicas son tan "looter" como las de cualquier otro juego de la comparativa. El círculo vicioso jugable consiste en la obtención de nuevas armas y equipo a medida que vamos derrotando a monstruos de mayor rango. El sistema de juego cooperativo no es tan cómodo como en otras aventuras y el ritmo de obtención de equipo es algo lento, pero lo compensa con mucha diversión.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Puede resultar denso y complicado para los novatos, pero cuenta con todos los mimbres de un juego inolvidable..



Shadow Warrior 2 nos ofrece todo lo que esperamos de un shooter clásico: acción y más acción.





SAQUEANDO ENEMIGOS COMO EN LA VIEJA ESCUELA

Shadow Warrior 2



18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **FLYING WILD HOG**
Editor: **DEVOLVER DIGITAL**
Precio: **39,99 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 2-4
Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Disparar a todo lo que se mueve está bien, pero hay veces en las que necesitamos desmembrar demonios con nuestra katana o con unas garras a lo Lobezno.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta secuela se ambienta cinco años después de la primera entrega y, una vez más, nuestra misión será luchar contra hordas de demonios. La trama poco importa, como nuestro propio protagonista comenta haciendo gala del excelente sentido del humor de este shooter subjetivo.

» APARTADO TÉCNICO. Aunque se lanzó en 2017 y hablamos de un desarrollo indie, la verdad es que hace gala de un nivel bastante alto. Prácticamente todo, desde la iluminación a los efectos pasando por las texturas o la tasa de frames, lucen un acabado notable.

» MECÁNICAS "LOOTER SHOOTER". El carácter procedural de algunas misiones, que generan de forma aleatoria enemigos y objetos, aporta mucha rejugabilidad. La gracia está en los modificadores de las armas que cambian su comportamiento y que obtenemos constantemente al acabar con los enemigos o completar misiones. A mayor dificultad, más rareza tendrá nuestro botín, que puede aportar daños elementales a las armas, aumentar su daño, cadencia, etc. El modo cooperativo para cuatro jugadores pone la guinda del pastel jugable que, en su base, se siente como un frenético shooter de la vieja escuela.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Un shooter subjetivo que no se anda con rodeos: ofrece acción frenética y botín aleatorio para tenernos enganchados.

The Division 2 refuerza las virtudes del original y corrige muchos de sus defectos de diseño.




UN **"LOOTER SHOOTER"** PERFECTO DE LANZAMIENTO

The Division 2

Formato: **PS4**
Desarrollador: **MASSIVE ENTERTAINMENT**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **39,95 €**




Jugadores: 1 · Jug. online: 2-8
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Cuando a un juego sobresaliente se le añaden mejoras en todos los aspectos nunca podemos hablar de división. Esto debería llamarse The Multiplicación 2.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Siete meses después de los acontecimientos de la primera entrega, nuestros agentes se enfrentan a la pérdida de la última institución previa al brote del virus: el gobierno de Washington D.C. Nuestra misión: salvar al presidente.

APARTADO TÉCNICO. El mundo abierto de la capital norteamericana es realmente espectacular, especialmente en cuanto a variedad de escenarios. Es, además, una entrega mucho más luminosa que la original, por lo que se aprecian mejor los detalles del mapa. En general, todo tiene un nivel sobresaliente.

MECÁNICAS "LOOTER SHOOTER". El bucle de completar misiones para obtener nuevas armas y equipo está mejor implementado que nunca. Completar el modo historia, que ya es bastante largo, sólo es el principio de nuestra aventura, ya que al llegar al nivel 30 se desbloquean las especializaciones, clases que cuentan con su propia arma, además de que surgen nuevas amenazas en la ciudad en la forma de una nueva facción enemiga y debemos completar nuevas misiones. El ritmo de obtención de nuevo equipo y armas es bastante generoso, lo que consigue mantenernos atrapados y que siempre estemos deseando jugar una misión más para mejorar a nuestro personaje. Pero es que hay mucho más que hacer: la incursión, expediciones en las afueras de Washington... Uno de los "endgame" más completos que hemos visto nunca.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Es una entrega muy continuista en lo jugable, pero el diseño de niveles ha mejorado mucho y el "endgame" es sensacional.



Warframe es uno de los juegos gratuitos más jugados de PS4 por muchos motivos.




UN EJEMPLO BESTIAL DE **JUEGO GRATUITO**

Warframe

Formato: **PS4**
Desarrollador: **DIGITAL EXTREMES**
Editor: **D. EXTREMES**
Precio: **GRATIS**




Jugadores: 1 · Jug. online: 2-8
Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Lo tildaban de burda copia gratuita de *Destiny* y no se equivocaban, pero su evolución a lo largo de los años lo convierte en una propuesta muy recomendable.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta aventura futurista nos pone en la piel de una raza de guerreros ancestrales que despierta de una larga siesta criogénica para luchar contra varias razas malvadas. A lo largo de los años, además, esta premisa se ha expandido con montones de tramas secundarias.

APARTADO TÉCNICO. No tiene unos gráficos tan espectaculares como un juego AAA de pago, pero se defiende de maravilla en todos los aspectos y ofrece un acabado de lo más solvente. Los diseños de niveles han mejorado muchísimo con el paso de los años.

MECÁNICAS "LOOTER SHOOTER". El desarrollo es muy similar al de *Destiny*, con misiones cooperativas que van desarrollando la historia en un segundo plano. Con el transcurso de las actualizaciones y expansiones, además, se han añadido mapas de mundo abierto y decenas de misiones que pueden convertirlo en uno de los títulos de más duración de toda la comparativa. De hecho hasta se han añadido batallas con naves espaciales. El ritmo de obtención del botín y la tardanza para realizar mejoras es uno de sus puntos flacos ya que nos obliga a invertir demasiadas horas de juego para las recompensas recibidas.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Como buena parte de los exponentes de este subgénero, no empezó con buen pie, pero ha evolucionado brutalmente.

CONCLUSIONES

Los "looter shooter" se definen por dos conceptos muy sencillos: disparar y saquear. Como diría el sabio de Hortaleza, luego nos tocaría: saquear, saquear, saquear y volver a saquear y saquear... Os ayudamos a salir del bucle con este ránking.

Siempre lo decimos y ya sonaremos a disco rallado, pero es que en esta comparativa tus gustos personales son más importantes que nunca. ¿El motivo? Que los "looter shooters" son un subgénero que une a propuestas bastante diferentes. Algunas podrían parecerte geniales y otras no tanto porque, sencillamente, no van con tu estilo. Así que ya sabes, lee, compara y si encuentras algo mejor, cámbialo de posición en tu ránking personal.

En lo más alto de la tabla está *Borderlands 3.* No tiene los mejores gráficos ni los mejores tiroteos y quizás es más repetitivo que otros en cuanto a mecánicas. Sin embargo, como "looter shooter" puro, es el más completo y el más amable con el jugador. Es muy generoso a la hora de ofrecer contenido, tanto si hablamos de misiones y cosas que hacer como, sobre todo, el equipo que podemos obtener lo que, al fin y al cabo es la columna vertebral de este subgénero. La segunda plaza es *Destiny 2*, que se encuentra en un auténtico empate técnico con el juego que cierra el podio: *The Division 2*. Colocar uno u otro en segundo o tercer lugar es cuestión de gustos, de si te van más los shooters en primera persona con ambientación de ciencia ficción o si te van más los disparos en tercera persona con un toque más realista. Nosotros hemos premiado a *Destiny 2* como subcampeón porque hace gala de los mejores tiroteos de toda la comparativa y porque el diseño de su modo cooperativo es, de lejos, el mejor.

La cuarta plaza es para *Monster Hunter World: Iceborne*. Es una aventura que podría incluso estar en lo más alto de la lista, pero no nos ha parecido justo con el resto de contendientes puesto que es el menos shooter de todos, aunque la acción e incluso los disparos también sean part de su jugabilidad. En quinto puesto tenemos a *Warframe*, un juego gratuito que empezó "de aquella manera", pero que ha ido creciendo y mejorando a lo largo de los años hasta convertirse en una propuesta de lo más interesante y completa. *Alienation* ocupa la sexta posición gracias a su propuesta de "twin-stick shooter" que lo diferencia del resto, por su jugabilidad a lo *Diablo* y por su sistema de clases. *Shadow Warrior 2* podría arrebatarle esta posición perfectamente. Tiene un sistema de modificadores muy interesante, mucho sentido del humor, una ambientación medio ochentera y un desarrollo realmente frenético. El último lugar es para *Anthem*, que es un portento en cuestiones técnicas y que nos hace flipar mientras volamos, pero es un desastre en muchos otros aspectos.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO														
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Diferencias entre clases	Progreso del personaje	Opciones de personalización	Saqueo de objetos	Diseño del cooperativo	Arsenal	Tamaño de mapa	Ritmo del saqueo	VALORACIÓN	TOTAL
Alienation	4	4	4	Sí	E	MB	MB	No	MB	MB	M	B	B	B	MB	Alta	MB	MB	B	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
Anthem	1	4	4	Sí	E	E	MB	E	MB	E	B	MB	MB	MB	E	Media	MB	B	B	MB	MB	E	B	MB	B	MB	B	B	B
Borderlands 3	1	4	4	Sí	E	E	MB	E	E	E	MB	MB	MB	MB	E	Media	MB	MB	MB	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	E
Destiny 2	1	8	6	Sí	E	E	E	E	E	E	B	E	E	MB	E	Media	E	MB	E	MB	E	MB	E	E	E	E	B	E	E
MH World: Iceborne	1	4	4	Sí	E	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	E	E	E	Media	MB	MB	E	No	MB	E	E	MB	E	MB	MB	MB	E
Shadow Warrior 2	1	4	4	No	E	MB	MB	No	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	Media	MB	B	B	No	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB
The Division 2	1	8	8	Sí	E	E	B	MB	MB	MB	MB	E	E	E	E	Media	MB	MB	E	MB	E	E	MB	E	MB	E	E	E	E
Warframe	1	4	4	Sí	E	MB	B	No	MB	MB	B	MB	MB	MB	E	Media	MB	MB	MB	MB	E	E	MB	MB	MB	MB	B	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Days Gone y sus novedades

Hola Playmanía. Estoy cerca de sacarle todo el jugo al gran *Days Gone* pero parece que en breve recibiremos nuevos contenidos, ¿verdad? ¿En qué consistirán?

@Ruth González

Cuando leas esto, la aventura de acción de Bend Studio habrá incorporado los modos Nueva Partida+ y los nuevos niveles de dificultad Difícil II y Supervivencia II. El modo Nueva Partida+ permitirá a aquellos que ya hayan completado la campaña empezar de nuevo la aventura conservando todas las armas, mejoras, habilidades y progresos, todo ello desbloqueado desde un principio.. Además, Nueva Partida+ ofrecerá la opción de empezar de nuevo la campaña en cualquier modo de dificultad, incluidos los dos nuevos niveles Difícil II y Supervivencia II, solo para auténticos expertos. Todo ello acompañado de nuevos trofeos.

Mejorando por fin Anthem

¡Saludos, playmaniacos! Yo sigo teniendo fe en BioWare y en *Anthem* aunque tengo que reconocer que empieza a agotárseme la paciencia ya. ¿Cuando van a meter por fin los cambios y mejoras anunciados? Muchas gracias y enhorabuena por la revista. ¡Que sigáis así muchos años más!

@Kiki Lorenzo

Pues BioWare sigue dando soporte al juego con actualizaciones regulares y contenidos como la actividad Cataclismo, pero parece que aún será necesario esperar más tiempo hasta que lleguen los cambios sustanciales que se habían prometido en respuesta a las críticas. Según su director el director Casey Hudson: "Tenemos un gran equipo trabajando en *Anthem* tanto en Austin como en Edmonton, y aunque ha sido genial ver la respuesta de la comunidad a Cataclismo, sé que hay mucho trabajo que hacer hasta alcanzar el potencial completo del juego. Tenemos planes para esas mejoras fundamentales, pero llevarán tiempo. Creo en *Anthem* y me encantaría ver su mundo crecer, evolucionar y florecer en los próximos años". Habrá que tener paciencia y seguir esperando, pero confíemos en BioWare.



Aún nos sabemos exactamente qué será *Death Stranding* pero sí que tendrá un modo "superfácil".

Death Stranding "superfácil"

Hola. He leído que Hideo Kojima incluirá un modo "superfácil" en *Death Stranding*. ¿Significa eso que será más difícil que el resto de sus juegos? Muchas gracias.

@Julio Manzano

Pues no tiene por qué. Efectivamene, Kojima confirmó que incluirá esta opción para que "los fans del cine y de la música" que no estén familiarizados con los videojuegos también puedan disfrutarlo, mientras que los modos Normal y Difícil están pensando para los fans de la acción. Esta opción, para los que sólo quieren disfrutar de la historia, está presente en otros juegos.

Premonición mortal en PS4

Saludos playmaniacos. He visto que Swery ha anunciado *Deadly Demonition 2* para Nintendo Switch. ¡Menuda locura! ¿Lo veremos también en PS4?

@Roberto Carlos

Como bien dices fue una de las sorpresas anunciadas en el último Nintendo Direct. *Deadly Premotion 2* llegará a Switch en 2020, escrito y dirigido por Swery, el creador del juego de culto original. En principio, sólo se ha anunciado para Switch pero suponemos que acabará saliendo en PS4. Ya pasó con el primero, que empezó siendo "exclusivo" de Xbox 360 y luego salió en PS3.

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Descuidarán la historia de Cyberpunk 2077 por el online?

Hola playfanáticos. Veo que al final se han decidido a incluir una modalidad multijugador en *Cyberpunk 2077* y me preocupa que, por culpa de esto, vayan a descuidar el modo Historia para un jugador, como ha pasado ya en otros juegos. ¿Vosotros qué opináis? Gracias.

@ Roberto Robles

No nos extraña que te preocupe porque efectivamente se han dado algunos casos así en la industria en el pasado. Sin embargo, no creemos que esto pase con *Cyberpunk 2077*, ya que sus responsables han confirmado que todo el contenido multijugador será post-lanzamiento, dejando claro que sólo estará disponible una vez que se completen los DLC gratuitos y la Campaña para un solo jugador. De esta forma, no hay riesgo de que el online pueda "contaminar" o quitarle recursos a la modalidad principal. De hecho, desde CD Projekt siguen contratando gente para desarrollar este modo multijugador, lo que nos hace sospechar que no lo tendrán muy avanzado todavía. Y recordemos que *Cyberpunk 2077* saldrá el 16 de abril.




El escenario de *Dying Light 2* será cuatro veces más grande que el del original. Y estará más "vivo" también.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Saldrá FIFA 20 también en PS3?

@Rubén Castro

Pues este año ya no. Hasta el año pasado estuvieron lanzándolo también en PS3 aunque fuese en versión *Legacy Edition* (actualización de plantillas y equipaciones y poco más). Este año ya ni eso.

¿Veremos Astral Chain en PS4?

@Foofur

Mucho nos tememos que no. Hubo polémica con esto en twitter y le llegaron a preguntar a Hideki Kamiya si "odiaba PlayStation". El creativo respondió: "Soy sólo un desarrollador que cumplo con mis obligaciones contractuales, así que no sé, ¿tal vez puedas preguntarle a mi editor e inversor Nintendo?"

¿Hay edición del Barça de PES 2020?

@David Cogollor

La hay. Con carátula exclusiva y jugosos extras "temáticos", como Messi y Ronaldinho 2019 cedidos 10 partidos cada uno. Eso sí, sólo estará a la venta en las tiendas oficiales del Barça del Camp Nou, Passeig de Gràcia y Canaletes.

¿Spider-man tendrá edición GOTY?

@Pablo Vegas Martín

Sí. De hecho ya está a la venta e incluye el juego original junto a los tres capítulos adicionales (El Atraco, Guerras de Territorio y Silver Lining) y algunos trajes adicionales.

Novedades en Dying Light 2

Hola playfanáticos. Me gustó mucho el primer *Dying Light* y espero con ansias la segunda entrega. ¿Se sabe algo nuevo sobre esta secuela? Muchas gracias y contestadme, por favor.

@Roberto Robles.

Pues sus creadores han afirmado que el mapa de *Dying Light 2* será "cuatro veces mayor" que el de la primera entrega. Así lo confirmó el Jefe de Tecnología de Techland, Pawel Rohleder, aunque después aclaro que lo realmente importante del escenario en el que transcurre el juego no es el tamaño, sino su complejidad, es decir, cómo las acciones y decisiones del jugador impactan en él. "Cada elección que haces impacta en el mundo", dijo Rohleder. Aún no hay fecha concreta para el lanzamiento de *Dying Light 2*, pero se espera que sea a lo largo del próximo año 2020 en PS4 y también saldrá en la "next gen".

Duda con las valoraciones

¡Buenas! A ver si alguien me puede aclarar esto que he visto en el último número de la revista: si tenemos un juego con un 85 en Gráficos, 82 en Sonido, 77 en Diversión y 82 de Duración... ¿cómo se calcula la nota final para que sea 78? Con mis humildes conocimientos de matematicas, si calculo el promedio me sale un 81,5, ¿cómo llega la redacción a calcular el 78? Tengo mucha curiosidad. Gracias.

@Aleix Roca Romero

No se trata de una media aritmética sino aproximada, ya que no todos los aspectos son igual de importantes. Para nosotros, el más importante es la diversión, de ahí que esa media esté un poco tirada "a la baja".

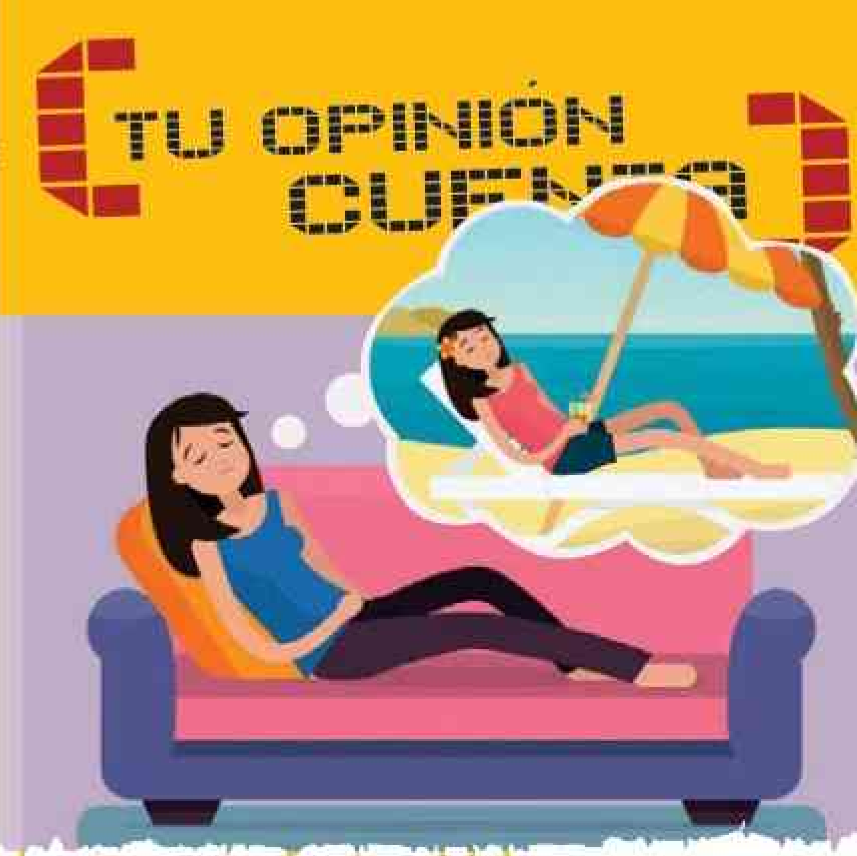
Colección "Only on PlayStation"

Hola Playmanía. He visto en Internet que se ha anunciado una colección llamada "Only in PlayStation". ¿Sustituirá a la línea PlayStation Hits? ¿Incluirá extras diferentes a lo ya conocido?

@Javier Pulido

De momento la colección "Only on PlayStation" la integran 10 títulos que son la "crème de la crème" de los exclusivos de PS4. Hablamos en concreto de *Spider-Man, Shadow of the Colossus, Horizon: Zero Dawn, God of War, Uncharted 4, Ratchet & Clank, The Last Guardian, WipEout Omega Collection, The Last of Us: Remasterizado* y *Bloodborne*. La línea PlayStation Hits es la línea "económica" y en ella hay juegos que también son multiplataforma (es decir, no exclusivos de PS4) y seguirá creciendo. En cuanto a los extras que incluirán, mucho nos tememos que no incluirán nada que no hayamos visto ya, con la única excepción de las carátulas exclusivas (que molan mucho, eso sí). De momento, esta colección se ha anunciado en las tiendas Game de Reino Unido. Estamos a la espera de confirmar si llegará a España.





¿Con qué juegos estáis "celebrando" la temida "vuelta al cole"?

Horizon: Zero Dawn



Paco Veiga

"Hoy empece *Horizon: Zero Dawn* y os juro que me pregunto cómo pude esperar tanto tiempo para empezarlo. ¡Menuda maravilla de juego!"

Man of Medan



David Gracia Pablos

"¡Yo voy a empezar el muy prometedor *Man of Medan*! Y ya he terminando por fin *Shenmue II* para esperar con más ganas aún la tercera parte".

FIFA 20



Lisandro Ramos Martínez

"Yo salgo el 17 de vacaciones y el que me compraré será *FIFA 20*. Así se me quita todo hasta una depresion post vacacional cuando lo tenga, que lo tendré cuando empiece a trabajar".

Blasphemous



Alex DarthKafka Montoya

"Pues yo estoy esperando *Blasphemous* y también mirando muy golosamente *River City Girls*. Pero ese *Darksiders III* que viene con PlayStation Plus este mes es caviar del bueno!!".

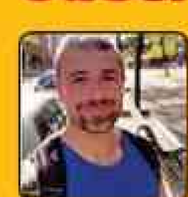
Control



Ignacio Moya Viveros

"Yo estoy con *Control*, el nuevo juegazo de Remedy, y me está gustando mucho. Se lo recomiendo a todo el mundo. También tengo en la recámara *Man of Medan*, de cara al futuro cercano."

Observation



Santi Barba Gonzalez

"Pues ahora mismo me pilláis dentro de una nave espacial a la deriva en Saturno y estoy ayudando a mi tripulación a salir vivos de ahí. Saludos de Sam desde la "Observation".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué esperas de Death Stranding, lo nuevo de Kojima?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

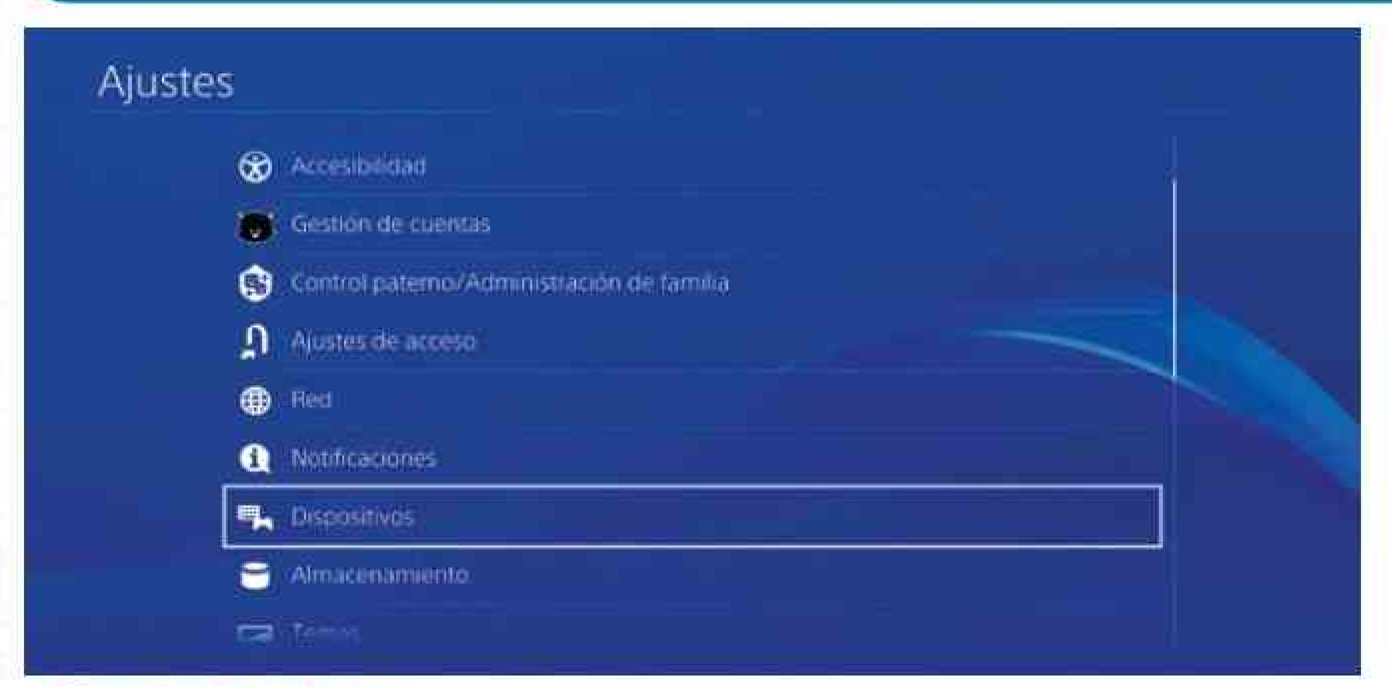
TODAS LAS OPCIONES PARA MEJORAR LA **ACCESIBILIDAD** QUE OFRECE PS4

PS4 para todos

Tu consola ofrece alguna opciones que pueden hacer más sencilla la vida de aquellos que tienen algún problema visual, auditivo o motriz. Algunos pequeños cambios pueden suponer una gran diferencia.



1. CONTROL POR VOZ: HARDWARE

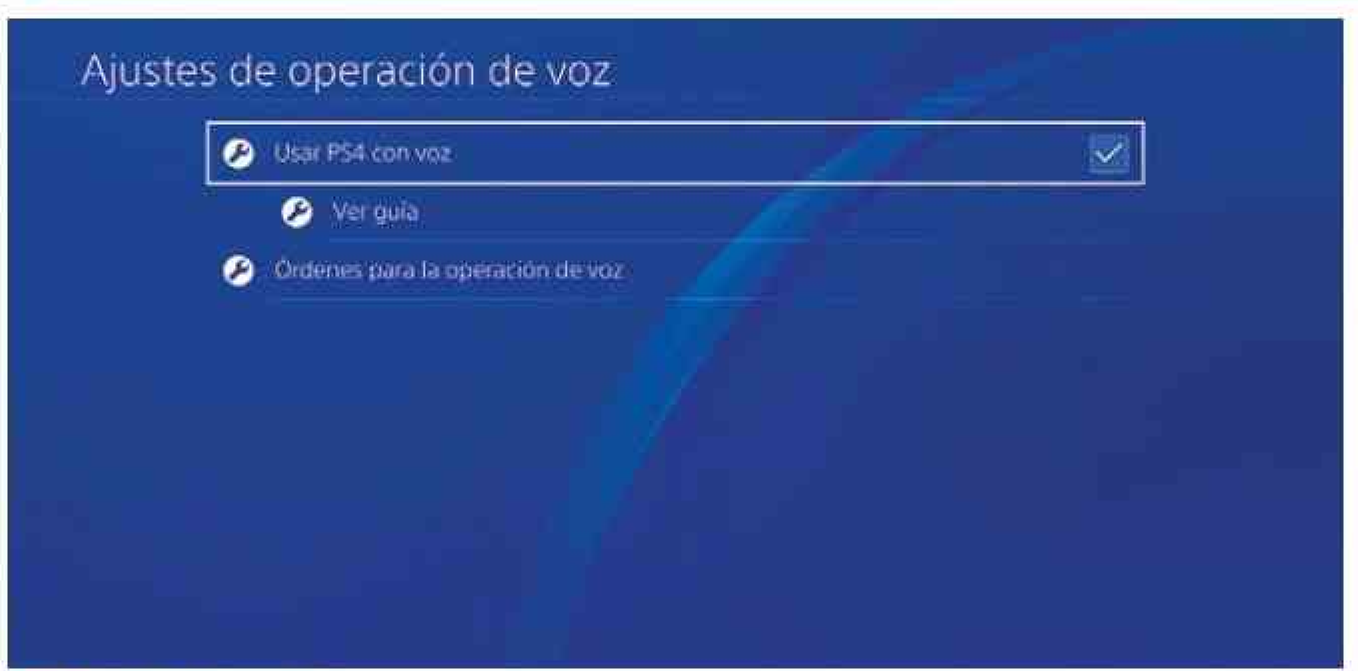


1 Dispositivo. Cualquier auricular compatible con la consola que cuente con micrófono servirá. También la PlayStation Camera que se usa, por ejemplo, con el dispositivo de realidad virtual PlayStation VR.



3 PS Camera. Ve a la ruta indicada en el punto 1.2 y comprueba que aparece la cámara como dispositivo de entrada de audio. También ve a "Ajustes/ Dispositivos/ PlayStation Camera" y desmarca la opción "Silenciar el micrófono".

2. CONTROL POR VOZ: FUNCIONES



1 Activación. Lo primero es indicarle a la consola que acepte nuestras órdenes de voz. Para ello ve a "Ajustes/Sistema/Ajustes de operación de voz" y marcar "Usar PS4 con voz".



4 Instrucciones. Para conocer el listado completo de comandos que la consola "entiende", tienes que entrar en "Ajustes/Sistema/Ajustes de operación de voz/órdenes para la operación de voz".



2 Auriculares. Acude a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/ Dispositivo de entrada" y comprueba que en este apartado aparecen tus auriculares correctamente conectados.



4 Sensibilidad. Si usas el micro de unos auriculares, asegúrate de que la sensibilidad del mismo es la adecuada, yendo a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/Ajustar nivel del micrófono". Que esté siempre por encima del 50%.

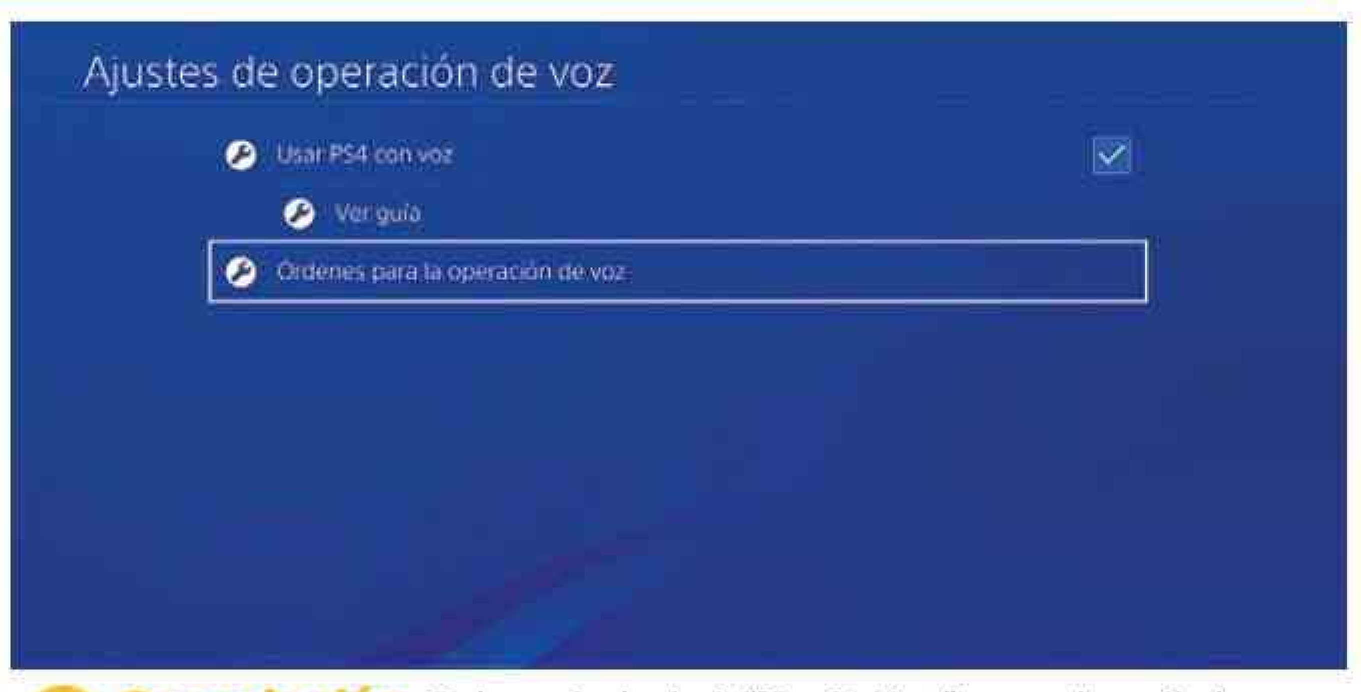
Ojo con...

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS. La verdad sea dicha, en líneas generales, el reconocimiento de voz funciona bastante bien y además no requiere de ningún proceso de calibración. Por lo tanto, no suele dar problemas. Pero si aún así encuentras dificultades para que la consola "te entienda", prueba a cambiar algunas cosas como las que te sugerimos a continuación. Para empezar, sube el volumen/sensibilidad del micrófono lo máximo que puedas y acércatelo a la boca. Si estás usando la Playstation Camera, prueba a cambiar a un micrófono de auriculares (te valdrían, sin ir más lejos, los que vienen incluidos con la propia consola). El "ritmo" dando las instrucciones también es importante, así que haz una ligera pausa entre ellas y léelas tal cual se te indica en el listado. Y recuerda: no vocalizar y hablar con la boca llena no ayuda.





2 Invocación. Con el micro activado (asegúrate de que no está silenciado), di claramente "PlayStation" y verás como en la pantalla aparece la indicación de que es el momento de dar la instrucción.



3 Cancelación. Si después de decir "PlayStation" te quedas callado unos segundos se desactivará la recepción del comando y todo quedará como antes de la invocación.



5 Opciones avanzadas. Hay cosas que no aparecen en la lista, como por ejemplo poder lanzar casi cualquier aplicación y juego. Para ello, di "Abrir" más el nombre del programa en cuestión.



En 2 minutos...

OTRAS UTILIDADES. El control por voz puede facilitar la vida de muchos jugadores, no sólo de aquellos que tengan algún problema visual grave. Por ejemplo, muy útil es la opción de capturar una pantalla sin necesidad de apartar los dedos de los controles más importantes. Hay otras, como la de poner en reposo la consola, que resulta muy cómoda. No olvides consultar todos los comandos disponibles en el menú que explicamos en el punto 2.4 para sacarle todo el jugo.



3. DIFICULTAD VISUAL



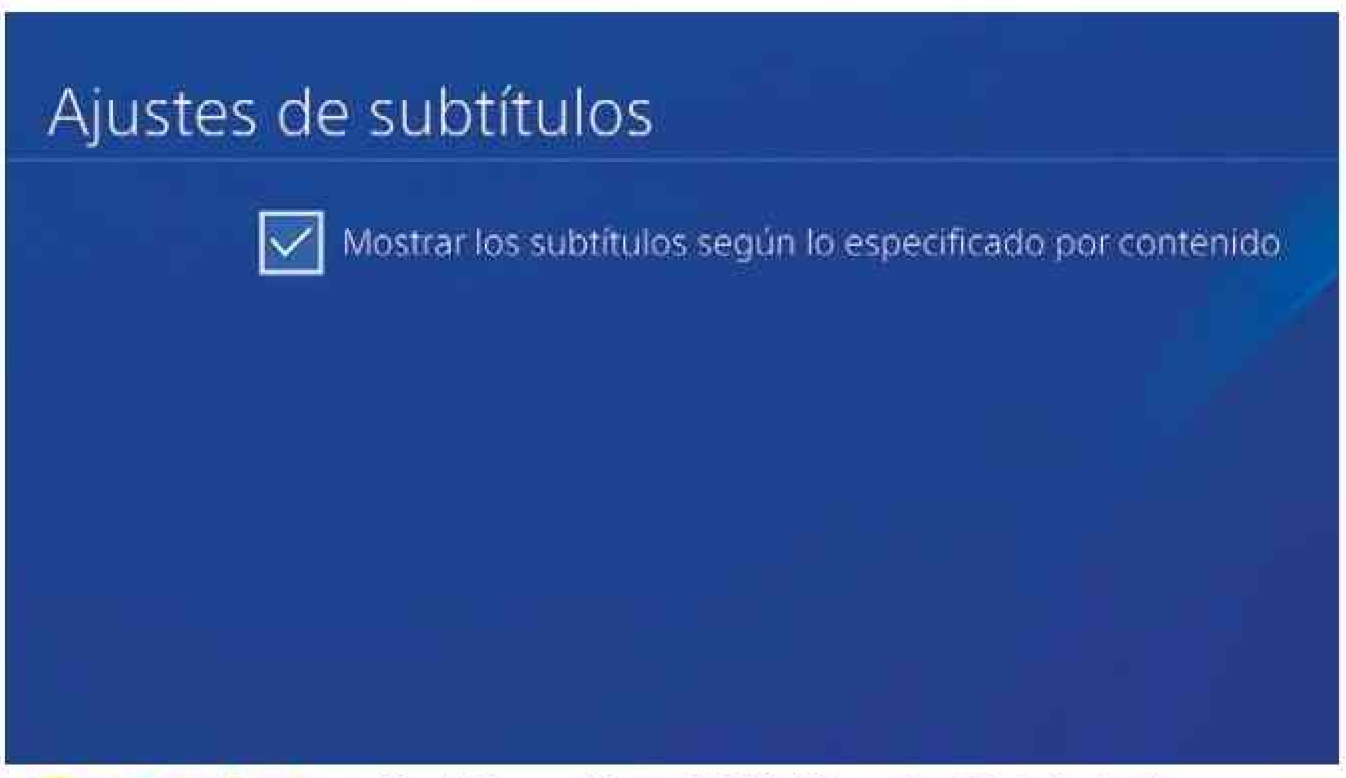
1 Zoom. Si tienes dificultad para leer a cierta distancia, puedes activar dos opciones que te ayudarán. Ve a "Ajustes/Accesibilidad" y activa "Zoom". Con una sencilla combinación de teclas podrás usar una especie de lupa y desplazarla por la pantalla.



2 Texto. También en "Ajustes/Accesibilidad" hay una opción para facilitar la lectura de las letras más pequeñas, en caso de que tengas dificultad para leer a cierta distancia. Activa "Texto más grande" y "Texto en negrita" y verás qué diferencia.



4. DIFICULTAD AUDITIVA



1 Subtítulos. Ve a "Ajustes/Accesibilidad" y activa "Subtítulos" para que por defecto se muestren en los juegos y películas que reproduzcas. No siempre funciona esta copción, por lo que asegúrate de revisarlo directamente en los menús de opciones de cada juego.



2 Volumen. Para disfrutar de toda la capacidad de tus auriculares, debes ajustar, desde la consola, el volumen de salida al máximo. Ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de sonido/Control de volumen (Auriculares)" y elévalo casi a tope.

3 Chats. Si participas en un chat de voz y quieres escuchar a tus compañeros mejor, ve a "Grupos/Ajustes del grupo/Ajustar mezcla de audio" y sitúa el nivelador a la derecha del todo.



5. DIFICULTAD MOTORA EN MANOS



1 Remapeo. Ve a "Ajustes/Accesibilidad/Asignación de botones" y marca "Activar asignación de botones personalizadas". Entra luego en "Personalizar asignación de botones" y cambia los controles como mejor te venga.

2 Menú rápido. Para evitar tener que pasar por muchos menús para hacer ciertas cosas, configura el Menú rápido" que invocas dejando pulsado el botón "PS" de mando. Haz que aparezca y luego ve a "Personalizar".





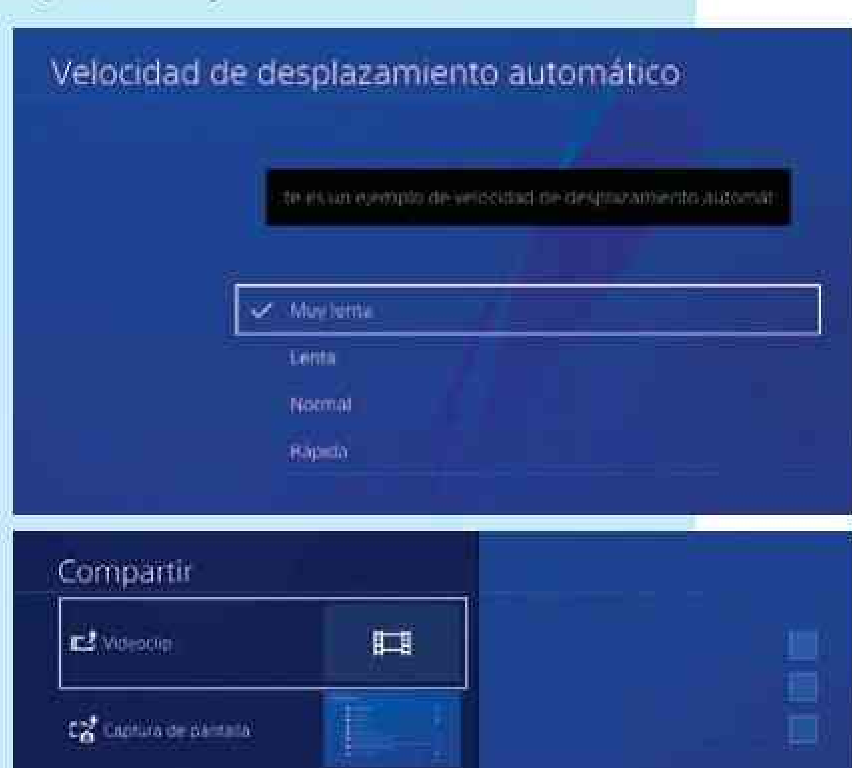
3 Texto. Recuerda que puedes usar tu móvil para introducir texto en lugar de desplazarte por el teclado virtual con el mando si te descargas la app "PS4 Second Screen". Actívalo desde "Ajustes/Ajustes de conexión de la aplicación móvil/Añadir Dispositivo", e introduce el código el móvil. Usa la App cada vez que necesites introducir texto.

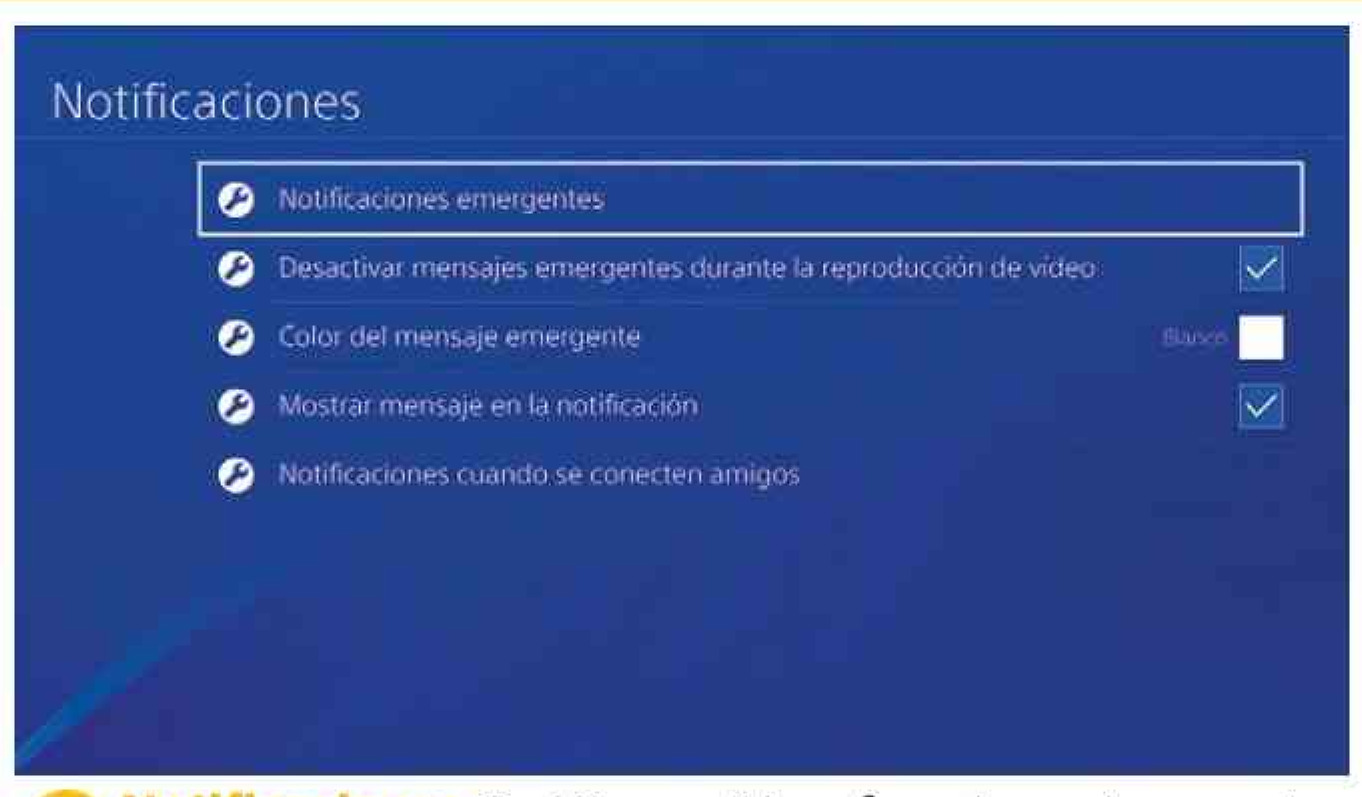


3 Colores. Si tu dificultad tiene que ver con los colores, también puedes ir a "Ajustes/Accesibilidad" y probar a activar "Invertir los colores" para probar si esa nueva combinación de tonos te resulta más cómoda. No hay posibilidades de elegir los colores, una lástima, pero puedes combinarlo con la opción "Contraste alto" y obtendrás una segunda variante.

En 2 minutos...

LECTURA. Si aún con todo lo expuesto y explicado aquí aún tienen algunas dificultades con los textos, quizás te ayude también el configurar el desplazamiento de los textos laterales. Ve a "Ajustes/ Accesibilidad/Velocidad de desplazamiento automático" y configúrala en "Lenta" o "Muy lenta". Eso te permitirá disponer de más tiempo para leer los textos largos, aunque lamentablemente no funciona con la mayoría de los juegos. En cada juego es muy recomendable trastear en las diferentes opciones, ya que algunos de ellos ofrecen opciones similares a esta. En el caso de las cinemáticas, recuerda que puedes grabar hasta 15 minutos de vídeo con sólo pulsar dos veces el botón "Share" del DualShock 4, y luego repasarlo desde Galería de imágenes.





4 Notificaciones. También es posible configurar la consola para que te avise visualmente de cosas como mensajes de amigos, descargas. etc. Ve a "Ajustes/Notificaciones" y marca todos los eventos de lo que quieras ser avisado en pantalla. Te saltarán notificaciones en la parte superior izquierda de la pantalla.



5 Tonos. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla" y desactiva la opción "Música del sistema" y activa por el contrario "Tono de la tecla". No será del agrado de todos los jugadores, pero quizás te ayude a tener una mejor referencia de tus pulsaciones de botones en los menús.





4 Alternativas. A la hora de introducir texto no olvides que también puedes usar el panel táctil del Dual Shock así como los giroscopios que tiene para seleccionar las letras inclinándolo (pulsa R3).

En 2 minutos...

MANDOS "PRO". En el mercado existen varios modelos de los llamados mandos "pro" o elite" (Razer Raiju o Nacon Revolution, por ejemplo) que cuentan con una serie de botones adicionales a los que poder asignar la función de los botones estándar o, mucho más interesante para las personas con algún tipo de dificultad motora en las manos, combinaciones de pulsaciones. En algunos de ellos podrás programar una secuencia de pulsaciones o combinación difícil, lo que puede ayudarte mucho. Además, estos botones extras pueden estar situados en una posición más cómoda. Pruébalos.



Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO DATOS CEDIDOS POR GAME





Man of Medan entra con fuerza.

1. Minecraft
2. Grand Theft Auto V
3. Crash Team Racing: Nitro-Fueled
4. The Dark Pictures Anthology - Man Of Medan
5. Horizon Zero Dawn Complete Ed. PS Hits
6. F1 2019 Anniversary Edition
7. Red Dead Redemption II
8. Marvel's Spider-Man
9. NBA 2K19
10. FIFA 19



Spidey vuelve al "top ten" con su edición GOTY.



A PLAGUE TALE: INNOCENCE — DISCO
» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura emocionante que sustenta su jugabilidad en el sigilo y leves toques de rol. Original y absorbente. NOTA **83**

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO
» UBISOFT » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol. NOTA **93**

CALL OF CTHULHU — DISCO
» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva. NOTA **82**

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato. NOTA **91**

DARKSIDERS III — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida. NOTA **72**

DAYS GONE — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tiene detalles jugables muy interesantes como las hordas de zombis, pero acaba siendo "genérico" y poco innovador. NOTA **80**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **94**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere. NOTA **90**

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras. NOTA **92**

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin. NOTA **94**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas. NOTA **91**

HITMAN 2 — DISCO
» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende. NOTA **88**

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga. NOTA **95**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

JUDGMENT — DISCO
» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El espíritu de la saga *Yakuza* ha sido plasmado de manera brillante en un "spin off" fantástico. Un nuevo clásico. NOTA **91**

DRAGON QUEST BUILDERS 2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura que combina lo mejor de *Dragon Quest* y *Minecraft* para conformar un título divertido y cautivador. NOTA **90**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer. NOTA **90**

MAN OF MEDAN — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +16

Una aventura interactiva con opciones muy originales pero que a la postre no consigue dar tanto miedo como parecía. NOTA **79**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **94**

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte. NOTA **93**

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa. NOTA **90**

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse. NOTA **82**

PREY — DISCO
» BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades. NOTA **92**

RED DEAD REDEMPTION II — DISCO
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo. NOTA **96**



Tres razones para tener...

Borderlands 3

Play ¡El juego del mes!



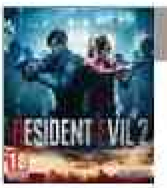




1. UN SAQUEO CASI INFINITO. El arsenal está compuesto por mil millones de armas. Si no encuentras una de tu gusto personal, es que no has jugado lo suficiente o que no te van los shooters.

2. COOPERATIVO. Podemos disfrutarlo a pantalla partida con un amigo y con otros jugadores en el online. Además, ahora recibimos objetos específicos para cada jugador, no hay que pelearse.

3. GRAN SENTIDO DEL HUMOR. Puede que la historia no sea la más elaborada que hayáis visto, pero os partiréis de risa con sus bromas en más de una ocasión. ¡Qué viva Claptrap, secuaces!



RESIDENT EVIL 2 — DISCO
›› CAPCOM ›› 59,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
El "remake no es perfecto, pero sí sobresaliente. Si tuviese más variedad entre campañas podría ser el juego del año.
NOTA **90**



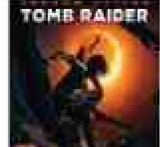
RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
›› CAPCOM ›› 49,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.
NOTA **91**



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE — DISCO
›› FROM SOFTWARE ›› 69,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una de los mejores aventuras de acción de la consola. Pocos juegos de acción son capaces de transmitir tanto.
NOTA **94**



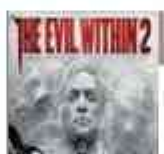
SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
›› SONY ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS
Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.
NOTA **93**



SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
›› SQUARE ENIX ›› 64,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.
NOTA **92**



SPIDER-MAN — DISCO
›› SONY ›› 69,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.
NOTA **91**



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
›› BETHESDA ›› 19,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.
NOTA **89**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
›› SONY ›› 19,95 € ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA **95**



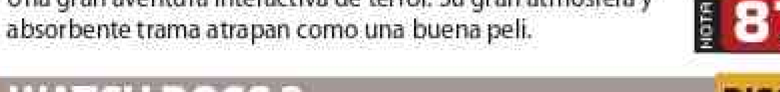
THE LAST GUARDIAN — DISCO
›› SONY ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA **86**



UNCHARTED 4 — DISCO
›› SONY ›› 19,99 € ›› 10 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA **95**



UNTIL DAWN — DISCO
›› SONY ›› 19,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA **87**



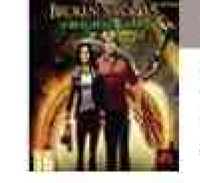


WATCH DOGS 2 — DISCO
›› UBISOFT ›› 19,99 € ›› 4 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA **90**



YAKUZA 6 — DISCO
›› SEGA ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› INGLÉS ›› +18 AÑOS
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.
NOTA **91**

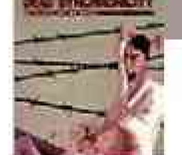
AV. GRÁFICAS



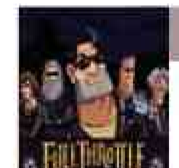
BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
›› REVOLUTION ›› 29,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.
NOTA **78**



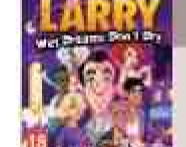
DAY OF THE TENTACLE REMASTERED — DISCO
›› DOUBLE FINE ›› 14,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.
NOTA **89**



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
›› BADLAND ›› 19,99 € ›› 1 JUG. ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.
NOTA **80**



FULL THROTTLE REMASTERED — DISCO
›› DOUBLE FINE ›› 14,99€ ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.
NOTA **78**



LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DON'T DRY — DISCO
›› KOCH MEDIA ›› 39,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

El ligón más zafio y casposo de los videojuegos regresa con una aventura gráfica "point & click" a su medida.
NOTA **72**



LIFE IS STRANGE — DISCO
›› SQUARE-ENIX ›› 19,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.
NOTA **87**



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
›› SQUARE-ENIX ›› 19,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.
NOTA **82**



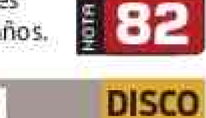
SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
›› BIGBEN ›› 19,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.
NOTA **83**



SYBERIA 3 — DISCO
›› MERIDIEM ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.
NOTA **77**

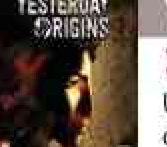


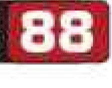
PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY — DISCO
›› CAPCOM ›› 29,95 € ›› 1 JUGADOR ›› INGLÉS ›› +12 AÑOS
Pese al "PROTESTO" por la falta de traducción, la trilogía es ideal para conocer tres juegos por los que no pasan los años.
NOTA **82**





THE WALKING DEAD: FINAL SEASON — DISCO
›› MERIDIEM ›› 29,95 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Sin deparar ninguna sorpresa jugable, The Walking Dead se despide con un episodio muy interesante e incluso épico.
NOTA **81**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
›› MERIDIEM ›› 9,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.
NOTA **88**

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



5 Trust GXT 706 Rona
TRUST GAMING | 199,99€

La silla para gaming GXT 706 Rona con reposapiés escamoteable y respaldo con malla te proporciona un asiento cómodo para tus largas sesiones ante la consola. Podrás configurarla a tu gusto (la altura, el ángulo del respaldo...) y cuenta con un moderno diseño.



6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores juegos ...





1 Man of Medan

4 jóvenes pasan sus vacaciones en el mar aunque, por azares del destino que no vamos a desvelar aquí, terminan en el Ourang Medan, un buque de carga neerlandés que naufragó en el Pacífico Sur en 1947. Este barco existió realmente y se dice que toda su tripulación murió en extrañas circunstancias...

2 Resident Evil: Revelations

Aunque las mansiones con intrincados subterraneos que conducen a laboratorios son el escenario favorito de la serie de "survival horror" *Resident Evil*, los barcos también tienen su importancia. Tenemos un barco varado en el tramo final de *Resident Evil 7* y el Queen Zenobia en *RE: Revelations*.



Los esperados

1 Death Stranding

» PS4 » SONY » AVENTURA » 8 DE NOVIEMBRE

Ya falta muy poco para que descubramos por fin lo que Hideo Kojima esconde en su nueva creación que será exclusiva de PS4. Estamos seguros de que no dejará indiferente a nadie.



2 Final Fantasy VII Remake

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » 3 DE MARZO

Pero incluso más curiosidad que *Death Stranding* nos despierta lo que ha hecho Tetsuya Nomura y su equipo de Square Enix con el remake de *FFVII*. Estamos seguros de que estará a la altura.



3 Cyberpunk 2077

» PS4 » CD PROJEKT RED » ROL » 16 DE ABRIL

Y tan sólo mes y medio después llegará el juego más esperado de la generación. Además, se ha confirmado recientemente que al final sí tendrá multijugador. Decisión arriesgada de CD Projekt.



ROL

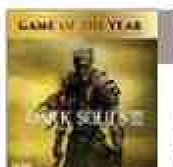


BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94



DARK SOULS III — DISCO

» FROM SOFTWARE » 24,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95



DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano.

NOTA 91



DRAGON QUEST XI — DISCO

» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades.

NOTA 92



FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95





FINAL FANTASY VIII REMASTERED — DISCO ¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Como remasterización, podría haber dado más de sí. Pero es una alegría poder disfrutar en PS4 de este legendario RPG.

NOTA 79



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92



GREEDFALL — DISCO ¡Nuevo!

» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura rolera densa, profunda y con una genuina ambientación. Requiere mucha dedicación pero merece la pena.

NOTA 85

KINGDOM HEARTS III — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nomura tenía el listón muy alto, pero logra sobrepasarlo y llegar a las estrellas. *Kingdom Hearts III* es magia hecha juego.

NOTA 93



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91



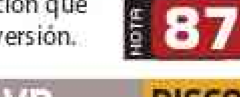


PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95



TALES OF VESPERIA DEDINITIVE EDITION — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "remaster" de un gran JRPG de la pasada generación que llega con contenidos inéditos y muchas horas de diversión.

NOTA 87

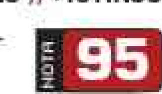
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88





THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

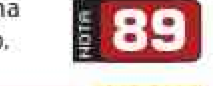
LUCHA

DEAD OR ALIVE 6 — DISCO

» KOEI TECMO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin revolucionar el género ni la saga, este juego de lucha de jugabilidad 3D resulta tan vistoso como entretenido.

NOTA 89



DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91

INJUSTICE 2: LEGENDARY EDITION — DISCO

» WARNER » 14,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

MORTAL KOMBAT 11 — DISCO

» WARNER » 69,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las entregas más memorables de esta ya longeva serie y, por ende, uno de los mejores juegos en su género.

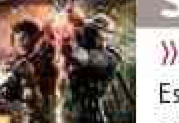
NOTA 90

SAMURAI SHODOWN — DISCO

» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tras más de una década en silencio, los samuráis de SNK regresan con un arcade de lucha en 2D más que notable.

NOTA 88



SOULCALIBUR VI — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia!

NOTA 87



STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89



TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90

... para pasar miedo en un barco





3 Cold Fear

Si habéis vivido la época de PS2 seguro que os acordáis de *Cold Fear*, un "survival horror" desarrollado por Darkworks y editado por Ubisoft que salió en 2005 y se desarrollaba en un barco. En 2006 anunciaron que iban a hacer una película basada en el juego con fecha de estreno en 2008. Acabó siendo cancelada.

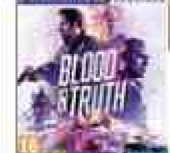
4 Layers of Fear 2

El estudio polaco Bloober Team vuelve con otra ración de terror psicológico en *Layers of Fear 2*, en el que manejaremos a un actor que atiende la llamada de un enigmático director para asumir el papel principal en una película que se filmará a bordo de un transatlántico en alta mar. ¿Lograremos salir vivos... y cuerdos?

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD V — DISCO
EA 》39,95 € 》1-64 JUGADORES 》CASTELLANO 》+16 AÑOS
A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento.
NOTA 85



BLOOD & TRUTH — DISCO
SONY 》39,95 € 》1 JUGADOR 》CASTELLANO 》+16 AÑOS
Su sorprendente factura audiovisual y su trepidante ritmo te atraparán sin remedio. De los mejores juegos de PS VR.
NOTA 89

BORDERLANDS 3 — DISCO ¡Nuevo!
2K GAMES 》69,95 € 》1-4 JUGADORES 》CASTELLANO 》+18 AÑOS
De los shooters subjetivos más divertidos que tiene PS4, especialmente jugándolo en cooperativo con amigos es brutal.
NOTA 93



BRAVO TEAM — DISCO
SONY 》29,99€ 》2 JUGADORES 》CASTELLANO 》+18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA 79

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO
ACTIVISION 》49,95 € 》1-100 JUG. 》CASTELLANO 》+16 AÑOS
El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4.
NOTA 90

DESTINY 2 — DISCO
ACTIVISION 》29,99€ 》8 JUGADORES 》CASTELLANO 》+16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA 91

FAR CRY 5 — DISCO
UBISOFT 》29,95€ 》12 JUGADORES 》CASTELLANO 》+18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA 90

FARPOINT — DISCO
SONY 》19,99 € 》2 JUGADORES 》CASTELLANO 》+16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80



OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO
BLIZZARD 》24,99 € 》12 JUGADORES 》CASTELLANO 》+16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90

RAGE 2 — DISCO
WARNER 》64,95 € 》1 JUGADOR 》CASTELLANO 》+18 AÑOS
Un shooter cuyo punto fuerte está en los tiroteos, pero la historia y sus elementos "sandbox" están desaprovechados
NOTA 78



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
EA GAMES 》19,99 € 》40 JUGADORES 》CASTELLANO 》+16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA 90



TITANFALL 2 — DISCO
EA GAMES 》19,99 € 》16 JUG. 》CASTELLANO 》+16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87

WOLFENSTEIN: CYBERPILOT — DISCO
BETHESDA 》19,95 € 》1 JUGADOR 》CASTELLANO 》+18 AÑOS
Un shooter exclusivo de PS VR en el que pilotaremos 3 robots contra los nazis. Lo malo es que dura 2 horas. Pero es barato.
NOTA 70

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD — DISCO
BETHESDA 》39,95 € 》2 JUGADORES 》CASTELLANO 》+18 AÑOS
Un shooter con cooperativo y desarrollo no lineal. Sobre el papel suena muy bien, pero la cosa no termina de funcionar.
NOTA 78



VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
505 GAMES 》19,95 € 》16 JUGADORES 》CASTELLANO 》+3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90



CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED — DISCO
ACTIVISION 》39,95 € 》8 JUGADORES 》CASTELLANO 》+7 AÑOS
CTR: NF respeta y mejora el juego original mientras lo reinventa para hacernos creer que aún somos niños.
NOTA 85

DIRT RALLY 2.0 — DISCO
CODEMASTERS 》69,95 € 》8 JUGADORES 》CASTELLANO 》+3 AÑOS
A nivel simulación es la mejor entrega de la serie, pero un modo Carrera insulso y la reducción de modos lo lastran.
NOTA 87



DRIVECLUB VR — DISCO
SONY 》19,99 € 》8 JUGADORES 》CASTELLANO 》+3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80



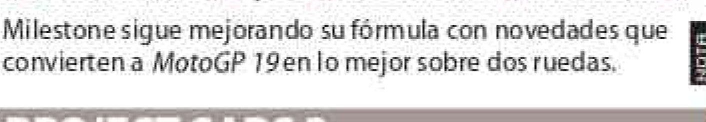
F1 2019 — DISCO
KOCH MEDIA 》69,95 € 》20 JUGADORES 》CASTELLANO 》+3 AÑOS
Una nueva demostración de que Codemasters son, hoy por hoy, los auténticos reyes de los simuladores de velocidad.
NOTA 92



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
SONY 》39,95 € 》24 JUGADORES 》CASTELLANO 》+3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA 85



MOTOGP 19 — DISCO
BANDAI NAMCO 》69,95 € 》12 JUGADORES 》CASTELLANO 》+3 AÑOS
Milestone sigue mejorando su fórmula con novedades que convierten a *MotoGP 19* en lo mejor sobre dos ruedas.
NOTA 78





PROJECT CARS 2 — DISCO
BANDAI NAMCO 》14,95€ 》16 JUGADORES 》CASTELLANO 》+3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA 90



SONIC TEAM RACING — DISCO
SEGA 》39,95 € 》12 JUGADORES 》CASTELLANO 》+7 AÑOS
Sonic regresa al mundo de los karts con un título muy entretenido, especialmente si lo jugamos en compañía.
NOTA 84



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
SONY 》34,99 € 》8 JUGADORES 》CASTELLANO 》+7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Professional Baseball Spirits 2019** (=)
PS4 | KONAMI | DEPORTIVO



Los deportes copan este mes la lista de ventas nipona. Los de invierno y el béisbol en PS4 y en Vita. Sí, hemos dicho en Vita.

2 **Monster Hunter World** (↑)
PS4 | CAPCOM | ROL DE ACCIÓN

3 **Olympic Games Tokyo 2020** (N)
PS4 | SEGA | DEPORTIVO

4 **Professional Baseball Spirits 2019** (N)
PS4 | KONAMI | DEPORTIVO

5 **Wolfenstein: Youngblood** (N)
PS4 | BETHESDA | SHOOTER

EE.UU.

1 **Madden NFL 20** (N)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO



Algo parecido ocurre en la lista de ventas de Estados Unidos, con el fútbol americano y el béisbol. Y el mes que viene estará *NBA 2K20*.

2 **Wolfenstein: Youngblood** (N)
PS4 | BETHESDA | SHOOTER

3 **Mortal Kombat 11** (↑)
PS4 | WARNER | LUCHA

4 **Grand Theft Auto V** (↑)
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **MLB 19: The Show** (=)
PS4 | SONY | DEPORTIVO

EUROPA

1 **Crash Team Racing: Nitro Fueled** (=)
PS4 | ACTIVISION | VELOCIDAD



Mientras, la velocidad sigue imponiéndose en las listas de ventas europeas, con *CTR: Nitro-Fueled* y *F1 2019*. Y vuelve *Minecraft*.

2 **Grand Theft Auto V** (↑)
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **F1 2019** (↓)
PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD

4 **Red Dead Redemption II** (=)
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Minecraft** (↑)
PS4 | MOJANG | SANDBOX

MÁS QUE JUEGOS

Merchandising Borderlands 3

www.game.es | Varios precios

Se viene el caos con el lanzamiento de *Borderlands 3*, y con él llega a las tiendas Game multitud de merchandising del juego, como la mochila oficial basada en el clásico estilo ECHOnet o este set de bar que inluye abrebotellas, vasos y posavasos. Pero también hay sudaderas, tazas, llaveros, figuras, peluches y hasta quemadores de incienso.



Merchandising Catherine Full Body

sanshee.com | Varios precios

Con el lanzamiento de *Catherine: Full Body* nos hemos acordado de lo que molaba el merchandising oficial de *Catherine* que tuvieron en su día en sanshee.com. ¡Y siguen teniendo stock disponible! Tiene distintos tipos de camisetas (para chico y para chica), pósters, peluches, una colección de pins, posavasos del Stray Sheep, el famoso bar que aparece en el juego de forma recurrente... Eso sí, tenemos que decir que los precios no son precisamente baratos.





1 Slaps & Beans

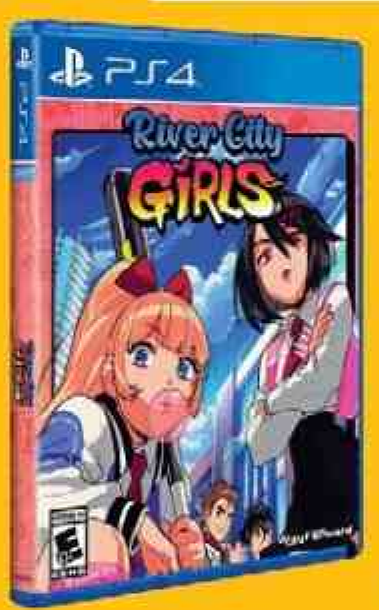
www.strictlylimitedgames.com | 29,95€



Hace unos meses analizamos este glorioso "beat' em up" en el que Bud Spencer y Terence Hill hacen lo mejor que saben hacer: repartir "tollinas" a diestro y siniestro. Y ahora también en formato físico gracias a Strictly Limited Games.

2 River City Girls

limitedrungames.com | 34,95$



Y "tollinas" también reparten Misako y Kyoko en la nueva entrega de la ya veterana serie *River City* en la que se cambian las tornas: en esta ocasión los secuestrados son sus novios Kunio y Riki y la única forma de rescartarlos es "a palos". La edición física llega de la mano de Limited Run y viene con CD con la BSO.

3 Oninaki

store.eu.square-enix-games.com | 49,99€



Ya está disponible en formato digital el nuevo juego de rol de Tokyo RPG Factory Co., un pequeño estudio de Square Enix dedicado a propuestas roleras más "pequeñas". Pues sólo en la web de Square Enix lo tenéis en físico, en una tirada de sólo 1000 copias.

ACCIÓN



ACE COMBAT 7 — DISCO
BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG » CASTELLANO » +12 AÑOS
Ace Combat 7 devuelve la saga al olimpo de los simuladores aéreos y se proclama como el mejor en su género en PS4. NOTA 86

ATTACK ON TITAN 2: FINAL BATTLE — DISCO
TECMO KOEI » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con sus añadidos, es una de las aventuras de acción "manganime" más excitantes y bien diseñadas del catálogo de PS4. NOTA 84



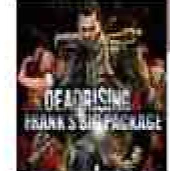
CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE
CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90. NOTA 80



CONAN EXILES — DISCO
SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87

CONTROL — DISCO ¡Nuevo!
505 GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
A nivel artístico, narrativo y jugable es una joya, pero resulta más lineal de lo que debería y no es un metroidvania puro. NOTA 88

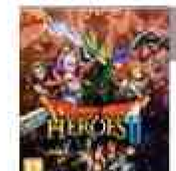
DEAD RISING 4 — DISCO
CAPCOM » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85



DEVIL MAY CRY 5 — DISCO
CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga ha regresado en forma de obra maestra. Un "hack & slash" de gráficos escandalosos y tremendamente divertido. NOTA 93



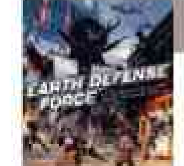
DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
OMEGA FORCE » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89



DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
VANILLAWARE » 29,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91



DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81



EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN — DISCO
D3 PUBLISHER » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sin revolucionar los pilares de la serie, esta entrega pule y mejora no pocos aspectos. Muy disfrutable en cooperativo. NOTA 79



FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO
SEGA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables. NOTA 80

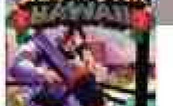
FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

GOD EATER 3 — DISCO
BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
A pesar de ser la entrega más "currada" de toda la saga, ciertos fallos de planteamiento impiden que sea brillante. NOTA 79

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

JUST CAUSE 4 — DISCO
SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial. NOTA 79

MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE M.E. — DISCO ¡Nuevo!
CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Monster Hunter World recibe una gran expansión que merece la pena en todos los sentidos: casi parece un juego nuevo. NOTA 93



PLAYERUNKNOWN´S BATTEGROUNDS — DISCO
BLUEHOLE » 29,99 € » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royala que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida. NOTA 82

RATCHET & CLANK — DISCO
SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92



SHAKEDOWN HAWAII
VBLANK » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un alocado *GTA* con enfoque retro en perspectiva cenital que nos ha resultado tan divertido como excitante. ¡Probadlo! NOTA 83

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO
UBISOFT » 79,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato. NOTA 85

THE DIVISION 2 — DISCO
UBISOFT » 64,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
No hay casi nada es nuevo en esta secuela, pero es un gran ejemplo de cómo se debe lanzar un juego como servicio. NOTA 91



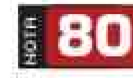
THE MESSENGER — DISCO
DEVOLVER DIGITAL » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Gracias a su excelente diseño y a su gran sistema de control, este juego de ninjas se coloca entre lo mejor de su género. NOTA 88



TOUKIDEN 2 — DISCO
KOEI TECMO » 14,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86



WORLD WAR Z — DISCO
KOCH MEDIA » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser un "fan service" insustancial, este shooter con esencia multijugador basado en Guerra Mundial Z es notable. NOTA 83



Merchandising Monster Hunter World

www.game.es | Varios precios

Y al igual que nos ha pasado con Catherine, también nos hemos lanzado a recuperar el merchandising lanzado en su día de *Monster Hunter World* con motivo del reciente lanzamiento de su grandiosa expansión, Iceborne. En las tiendas de videojuegos GAME tienes distintos tipos de camisetas, llaveros, tazas, pins... ¡Llévalos durante la caza!

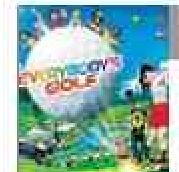
Funko Pop de Fortnite

www.game.es | Varios precios

La fiebre por *Fortnite* parece lejos de remitir y además de la Temporada 10, recientemente ha salido a la venta la tercera "wave" de Funko Pop! dedicados al ultrapopular "battle royale" de Epic Games. Concretamente Tomatohead, Panda Team Leader, DJ Yonder, Leviathan o la famosa llama. Ésta última, además, tiene tamaño "normal" pero tambiém hay una variante que mide 25 cm (y cuesta 34,99E).



DEPORTIVOS



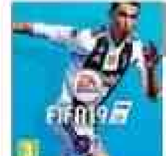
EVERYBODY'S GOLF — DISCO
SONY | 14,99 € | 20 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA 80



EVERYBODY´S GOLF VR — DISCO
SONY | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +3 AÑOS

Imprescindible para fans de este deporte y la experiencia deportiva más inmersiva en PS VR. Se queda corto en opciones. NOTA 79



FIFA 19 — DISCO
EA SPORTS | 39,99 € | 1-22 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey. NOTA 93

NBA 2K20 — DISCO ¡Nuevo!
2K GAMES | 69,95 € | 1-10 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS

Uno de los mejores simuladores deportivos de la temporada que hará las delicias de todos los fans del mundo del basket. NOTA 91



PES 2020 — DISCO ¡Nuevo!
KONAMI | 59,95 € | 1-22 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Sigue teniendo algunas carencias en opciones, pero con el balón en los pies es un simulador de fútbol sensacional. NOTA 92



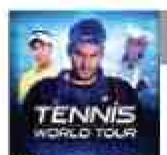
ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
PSYONIX | 29,95 € | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83



STEEP — DISCO
UBISOFT | 19,99€ | 4 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81



TENNIS WORLD TOUR — DISCO
MERIDIEM | 9,95€ | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones. NOTA 71

ESTRATEGIA



JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
FRONTIER | 59,95€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos. NOTA 80



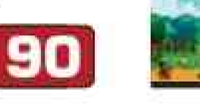
TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION — DISCO
KALYPSO | 9,95 € | 4 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81



XCOM 2 — DISCO
2K GAMES | 24,95€ | 2 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90



PLATAFORMAS

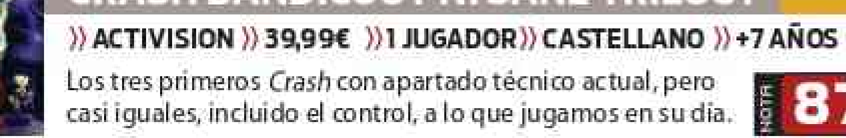


ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO
SONY | 39,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo. NOTA 90

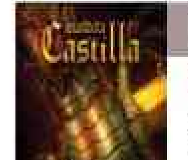
BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT — DISCO
505 GAMES | 39,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS

Un sucesor espiritual de la saga *Castlevania* francamente bueno, que proporciona muchas horas de diversión "clásica". NOTA 90



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
ACTIVISION | 39,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX — DISCO
ABYLIGHT | 11,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86



MEGA MAN 11
CAPCOM | 29,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida. NOTA 87



MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO
GAME ATELIER | 39,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4. NOTA 90



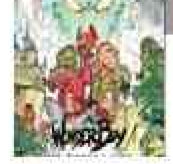
SONIC MANIA PLUS — DISCO
SEGA | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +3 AÑOS

Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física. NOTA 90



SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO
ACTIVISION | 39,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

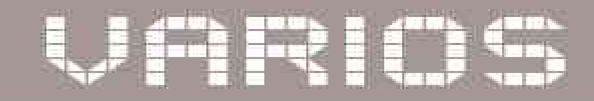
Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños. NOTA 87



WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP — DISCO
SEGA | 19,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA 82

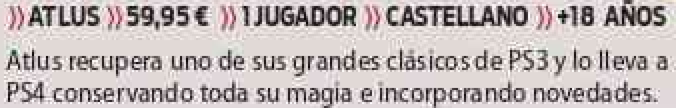
VARIOS

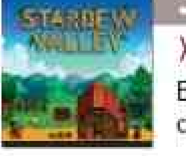




CATHERINE: FULL BODY — DISCO ¡Nuevo!
ATLUS | 59,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS

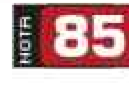
Atlus recupera uno de sus grandes clásicos de PS3 y lo lleva a PS4 conservando toda su magia e incorporando novedades. NOTA 90





STARDEW VALLEY — DISCO
505 GAMES | 19,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo. NOTA 85



PARA LEER Y ESCUCHAR

1 El Legado del Lobo Blanco
www.planetadelibros.com | 19,95 €



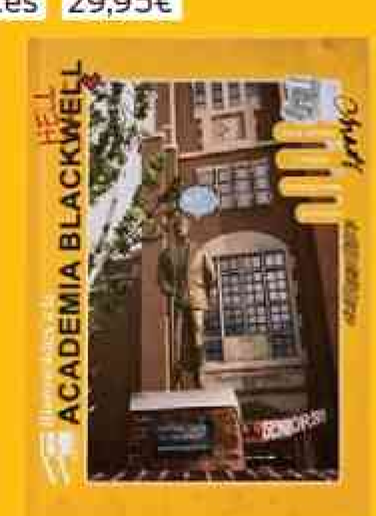
Ramón Méndez analiza pormenorizadamente la obra de Sapkowski y los juegos de *The Witcher* desde un punto de vista diferente, sin dejar de prestar atención a los cómics, la próxima serie de TV de Netflix...

2 BSO Final Fantasy VIII
www.amazon.es | Varios precios



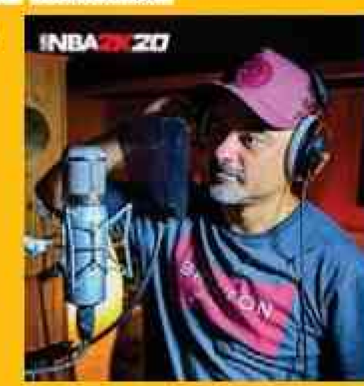
Mientras probábamos *Final Fantasy VIII Remastered* para el análisis que publicamos en este mismo número, hemos podido volver a disfrutar de las partituras del maestro Nobuo Uematsu. Aún podéis encontrar la BSO original de *FFVIII* con cierta facilidad, aunque los precios suelen estar bastante hinchados.

3 Life is Strange: Bienvenidos a la Academia Blackwell
www.heroesdepapel.es | 29,95€



Aquí está la guía oficial de la Academia Blackwell y de Arcadia Bay. Contiene, entre otras cosas, la historia de la academia, detalles del personal y del curso, y lugares de interés en Arcadia Bay. Cada página está llena de bocetos y fotos de los estudiantes de Blackwell, incluidas notas de Max, Chloe y Rachel.

4 BSO NBA 2K20
www.spotify.com/es/ | Gratuita



El rapero Nach se ha encargado de realizar el tema promocional de aquí, pero la BSO del juego cuenta con 46 temas musicales en su lanzamiento. Además, irán añadiendo todavía más canciones según avance la temporada oficial de la NBA.

5 Batman: Especial Detective Comics nº 1000
www.ecccomics.com | 19,95 €



Tras 80 años de andadura, ya salió el número 1.000 USA de Detective Comics, Y con él llega este especial de ECC repleto de historias realizadas por los mejores talentos de la industria. Todo un viaje a través del pasado, el presente y el futuro de Batman.



El nuevo *GRID* intentará volver a los orígenes de la serie. Fernando Alonso ha hecho las veces de consultor e incluso podremos competir contra él.

GRID

EL REGRESO DE LA **PARRILLA** MÁS COMPETITIVA DE **CODEMASTERS**

Cuando hablamos de Codemasters, hablamos de conducción. Y no de cualquier tipo de pilotaje, sino de una de las compañías que más títulos memorables nos ha regalado en las últimas décadas. La cuarta entrega de la saga *GRID*, nacida a su vez de la serie *TOCA*, aterrizará en breve en PS4 tras un pequeño retraso de un mes que el estudio inglés está utilizando para pulir algunos detalles jugables.

El sistema Némesis será una de las grandes novedades de esta nueva entrega. A los más sabios os sonará al sistema que utilizó Monolith Productions en el aclamado *La Tierra Media: Sombras de Mordor*. Pues no andáis nada desencaminados, porque la mecánica será bastante similar. El juego contará con cuatrocientas inteligencias artificiales para los conductores controlados por la CPU, cada una con su propio estilo de conducción. La gracia será que estas IA reaccionarán a nuestro comportamiento, mostrándose mucho más agresivas si nuestro pilotaje también lo es. Así, si nos dedicamos a chocar con ellos más de la cuenta, como por ejemplo utilizando el clásico "apoyo" al entrar en una curva tras apurar la frenada para adelantar, nuestros rivales nos devolverán el favor comportándose de la misma manera con nosotros en busca de venganza. El garaje estará formado por más de 60 coches de marcas reales como Porsche, Ferrari, Nissan, Pontiac o Audi, entre muchos otros. Habrá de todo: Gran Turismos, Supercars, Muscle Cars, etc. Además, podremos competir en ocho circuitos reales como Sepang o Brands Hatch y cuatro pistas callejeras creadas para la ocasión y ambientadas en ciudades como Shangái o La Habana, por ejemplo. Pero ojo, porque en total disfrutaremos de más de 80 trazados. El rebobinado, que no nos olvidemos que debutó por primera vez en un juego de coches en el *GRID* original, volverá a estar presente en esta entrega que, además, servirá como reinicio de la saga. De ahí que hayan decidido utilizar el mismo nombre que en el juego de 2008.

PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Iba a salir en septiembre y, tras retrasarlo un mes algunos han pensado que era una mala señal, pero hablando de Codemasters estamos seguros de que disfrutaremos de un juego de conducción a la altura de la saga y del estudio británico.



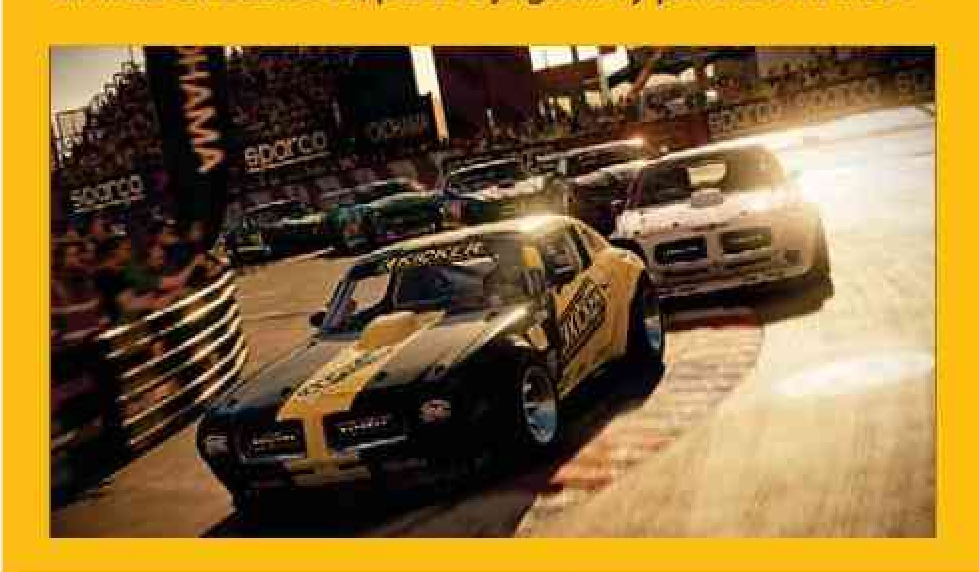
El sistema Némesis favorecerá los piques entre pilotos que se hayan visto envueltos en choques.



EL SISTEMA NÉMESIS, UNA ODA A LA VENGANZA

¿Alguna vez jugando te ha echado un tipo de la carretera y has jurado venganza en arameo? Pues eso mismo es el sistema Némesis, salvo que funcionará en ambas direcciones, para el jugador y para los rivales.

El vehículo golpeado verá aumentada su velocidad, lo que le permitirá dar caza al susodicho infractor. La IA, además, tratará de cerrarnos el paso más que a otros vehículos, sólo por buscar revancha. ¡Genial!











■ Habrá circuitos reales como Brands Hatch y también trazados callejeros en distintas ciudades.



■ El sistema de daños no sólo afectará a los estético, también al rendimiento de nuestro coche.

SE PARECE A...

La mano de Codemasters se notará mucho, por lo que cualquier juego de los británicos es un buen referente para saber qué nos espera, aunque la competencia también cuenta.



GRID (2008)

La primera entrega de la saga es el espejo en el que han mirado desde Codemasters para dar vida a este reinicio de 2019.

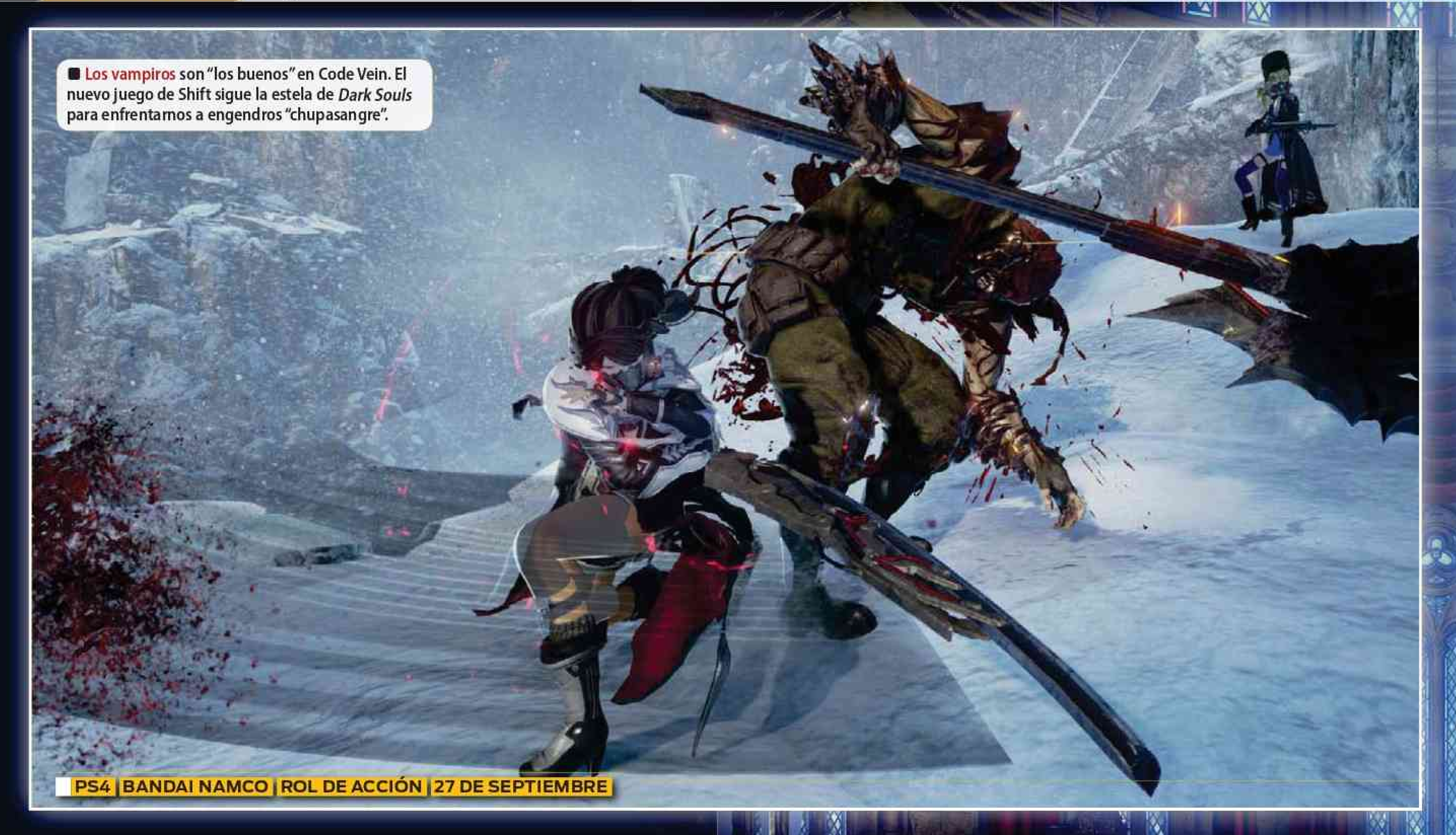


NEED FOR SPEED: HEAT

Será un mundo abierto y la clave será el concepto polis versus corredores, pero es lo más parecido en sensación de velocidad.







Los vampiros son "los buenos" en Code Vein. El nuevo juego de Shift sigue la estela de *Dark Souls* para enfrentarnos a engendros "chupasangre".

PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN | 27 DE SEPTIEMBRE

Code Vein

EL "SOULSLIKE" AFILA SUS COLMILLOS

El cambio climático o las tensiones geopolíticas amenazan nuestro futuro. Pero eh, podría ser mucho peor, como demuestra *Code Vein*. En el nuevo juego de Shift, un cataclismo ha llevado a la humanidad al borde de la extinción. Los supervivientes son Revenants, seres que necesitan consumir sangre para sobrevivir. En caso de no hacerlo se transforman en Losts, criaturas de pesadilla que asolan todo a su paso. Como miembro de una fuerza de élite, nuestro objetivo será combatir la amenaza de los Losts. Formando equipo con otros dos personajes, debemos recorrer las mazmorras y escenarios del juego, eliminar a los Losts y, por medio de la sangre de estos enemigos, desbloquear nuevos poderes y habilidades.

Se ha insistido en comparar *Code Vein* con *Dark Souls*, la archiconocida saga de FromSoftware. Pero lo cierto es que creemos que está mucho más cerca de *God Eater*. La serie creada por Shift "transpira" en este nuevo título, que nos ha recordado mucho a *God Eater 3*. Las semejanzas empiezan con el editor de personaje, y continúan al escoger el estilo del protagonista (aquí llamado Blood Code). Tal y como ocurría en la tercera entrega de *God Eater*, cada estilo posee habilidades propias (los Gifts), que requieren la sangre de los enemigos para ser activadas. *Code Vein* incluye también un estado de concentración o "enfoque"; el uso de un arma principal y otra secundaria; y hasta un ataque especial de extracción, casi igual que la Devoración que usábamos en *God Eater 3*. Más allá de estos parecidos, *Code Vein* promete ser una experiencia de juego muy intensa, con unos enfrentamientos duros y desafiantes jefes finales.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Los diseños de *Code Vein* son del todo espectaculares, mientras que su dificultad "bebe" de sagas como *Dark Souls*. Esperamos que su jugabilidad no sea una copia directa de la de *God Eater 3*; debería ofrecer una propuesta con identidad propia.

Kurumi Kobayashi, que también se encargó de los diseños de *God Eater 3*, ha vuelto a crear unos personajes que derrochan carisma.

» UN VIDEOJUEGO CON ESPÍRITU DE ANIME

Shift ha querido mantener una de sus señas de identidad: ilustrar sus juegos con espectaculares secuencias de anime. Para *Code Vein* han vuelto a contar con Ufotable, el mismo estudio que ha creado alucinantes escenas de animación para sagas *God Eater*. La canción que se escucha en la intro de *Code Vein*: "Underworld". un temazo de Vamps, el grupo del célebre Hyde. ¡Y hay varias canciones del disco en el juego!









■ **Extraer el Ichor** de los enemigos permite usar los Gifts, habilidades pasivas y activas del personaje.

■ **La dificultad** se dispara en las zonas más avanzadas del juego, al más puro estilo *Dark Souls*.

■ **Nuestros aliados** trabajan bajo la IA de la consola, en base a su estilo de combate y habilidades.

» SE PARECE A...

A la hora de inspirarse para *Code Vein*, los chicos de Shift no han tenido que mirar muy lejos. *Dark Souls III* y, sobre todo, *God Eater 3* les han servido de referencia.

GOD EATER 3

Las semejanzas entre ambos juegos de Shift son tantas que, si *Code Vein* no tuviera otra ambientación, podría ser su secuela.

DARK SOULS III

La dificultad desafiante de la saga *Dark Souls*, su sistema de progresión y los jefes finales han sido inspiración en *Code Vein*.



FIFA 20 llegará con muchas más novedades de lo que estamos acostumbrados en una saga anual. El fútbol callejero de Volta será la gran estrella.

PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO | 27 DE SEPTIEMBRE

FIFA 20

LLEGA EL **FÚTBOL TOTAL**: DESDE LA CALLE HASTA LA FINAL DE CHAMPIONS

La Liga ya ha empezado y, como cada año por estas fechas, está a punto de rodar el balón virtual de *FIFA*. La entrega de esta temporada llegará cargada de novedades, tanto jugables como para sus distintos modos de juego. Sin embargo, el fichaje estelar de esta temporada será Volta, una nueva modalidad con el fútbol callejero como protagonista. Crearemos a nuestro jugador, hombre o mujer y, en lo que sería una especie de modo Historia, recorreremos el mundo visitando canchas callejeras de todo tipo. Podremos jugar partidos 3vs3, 4vs4, 5vs5, pasando del fútbol de la calle sin reglas hasta la normativa de fútbol sala.

Entre las novedades jugables destacarán los enfrentamientos uno contra uno, con nuevos movimientos defensivos y de ataque que harán que los partidos se asemejen más al fútbol actual, en el que los desbordes son más importantes que nunca. Los jugadores, además, se moverán de forma más natural, especialmente en defensa. La física del balón también se verá mejorada, con botes mucho más realistas sobre el césped y un comportamiento mucho más fidedigno en los lanzamientos de falta, por ejemplo. En el modo FUT, uno de los pilares de la saga en los últimos años, también disfrutaremos de muchas novedades, como nuevos objetos de personalización que nos permitirán modificar incñuso el aspecto de nuestro estadio con todo tipo de tifos. Los objetivos de temporada, que nos animarán a subir de nivel para obtener recomepnsas será otro de los nuevos alicientes. En cuanto al modo Carrera, podremos ponernos en la piel de una mujer por primera vez y dispondremos de muchos más elementos para modificar el aspecto de nuestro mánager. Las decisiones prometen ser más numerosas y tendrán mucha más influencia sobre la moral y el rendimiento del equipo, ruedas de prensa incluidas. Un detalle genial es que el potencial de los jugadores ya no estará prefijado, sino que dependerá de lo que hagan en el campo cada año.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La saga siempre introduce pequeñas novedades jugables cada año, pero casi siempre hablamos de detalles. Este año, sin embargo, será una verdadera revolución gracias a la llegada del fútbol callejero de Volta y de más unos contra uno en los partidos.



Volta no será un pequeño modo sino que será muy completo y ofrecerá mucho contenido.



■ Los lanzamientos de falta serán completamente nuevos y ofrecerán más libertad de golpeo que nunca.

■ Entre los iconos que podremos controlar en FUT destacan genios como Pirlo, Koeman o Zidane.

■ En el modo Carrera habrá novedades como poder escoger a entrenadoras por primera vez.

» SE PARECE A...

FIFA 19

La pasada entrega de la saga de EA Sports es, lógicamente, lo más parecido. *FIFA 20* introducirá muchos cambios respecto a ella.

EFOOTBALL PES 2020

El simulador de Konami va ganando terreno año a año. En esta ocasión pretenden centrarse en las competiciones online.

PS4 | HIGH VOLTAGE | ACCIÓN | 15 DE OCTUBRE

Zombieland: Double Tap - Road Trip

MATANDO ZOMBIS EN PLAN **PELÍCULA**

Zombieland: Double Tap llegará a los cines el próximo 25 de octubre, pero antes de eso podremos disfrutar de esta versión interactiva del holocausto zombi para saciar nuestras ansias de ver la película protagonizada por Woody Harrelson y Emma Stone, entre otros muchos. El juego será un "twin stick shooter" en toda regla. Ya sabéis, un juego de acción de perspectiva cenital en el que con un stick movemos a nuestro personaje y con el otro escogemos la dirección en la que dispararemos para hacer frente a las hordas de muertos vivientes. El sentido del humor, como en su versión de celuloide, será uno de los puntos fuertes, así como el modo cooperativo para cuatro jugadores. Al principio podremos controlar a los cuatro protagonistas principales: Tallahassee, Columbus, Wichita y Little Rock, pero iremos desbloqueando nuevos supervivientes. Lo mejor es que cada uno contará con sus propias habilidades únicas, por lo que complementar las virtudes de cada héroe será clave para sobrevivir a las oleadas de zombis. Tendrá Campaña, modo Horda, desafíos diarios... ■



» SE PARECE A...: **DEAD NATION**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ *Zombieland Double Tap - Road Trip* será un "twin stick shooter" con modo cooperativo para 4 jugadores con la acción como protagonista.



■ El modo Campaña estará situado entre las dos películas, haciendo de puente entre la trama de ambas y estará cargado de humor.


Ghosts y Wolves se enfrentan en *Breakpoint*. Los chicos de Nomad libran la batalla de sus vidas contra este temible escuadrón paramilitar.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 4 DE OCTUBRE

Ghost Recon: Breakpoint

LOS **LOBOS** SALEN A DAR CAZA A LOS **FANTASMAS**

Hasta ahora, las fuerzas especiales Ghost habían presumido de ser los soldados más peligrosos del planeta. Pero se han visto despojado de su título, ahora ostentado por los Wolves. Este temible grupo paramilitar está liderado por Cole D. Walker, ex miembro de los Ghosts. Cuando los Wolves acaban con buena parte de los Ghosts, Nomad y sus chicos deciden ajustar cuentas con este nuevo enemigo. El escenario: la isla de Auroa, base de operaciones de los Wolves. Además de las inclemencias meteorológicas y de las dificultades del terreno, tendremos que acabar con un enemigo muy superior, que nos supera en número y que posee la tecnología más avanzada.

Ubisoft París quiere dejar algo claro: denominar a los Wolves "los más peligrosos del planeta" no es un mero gancho comercial. Los enemigos que encontramos en *Breakpoint* han recibido el mismo entrenamiento que los Ghosts; pero también son más numerosos y están mejor armados. La IA de estos personajes es más avanzada que la de los enemigos del anterior juego, *Wildlands*. Eso se traduce en varias clases de Wolves, capaces de organizar patrullas y darnos caza por toda la isla de Auroa.

Tampoco es que el terreno nos vaya a facilitar las cosas: la nieve, los terrenos escarpados o el agua dificultarán nuestros avances. No sólo eso: tendremos que estar pendientes de la salud, hidratación y alimentación de nuestro personaje, así como curar las heridas que suframos. Una serie de desafíos que ponen el énfasis en el juego cooperativo. Podremos escoger entre las cuatro clases de soldado disponibles, personalizar habilidades y apariencia, y vivir la aventura en solitario; pero el modo Cooperativo permitirá a tres amigos unirse en cualquier momento de la partida y explorar Auroa juntos. No sólo eso: la progresión de la campaña será compartida con el multijugador, que incluirá un modo para hasta ocho jugadores. Ghost War permitirá combatir a dos grupos de cuatro jugadores, con seis mapas exclusivos y elementos de los battle royale.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Breakpoint va a tomar todos los elementos que hicieron grande a *Wildlands*, elevándolos a la enésima potencia. Es también un todo un acierto que vaya a darle más "chicha" a su argumento.


Las heridas ralentizan a nuestro personaje y lo dejan expuesto, hasta que se refugie para curarse.





El actor Jon Bernthal es Cole D. Walker, líder de los Wolves y villano principal de *Breakpoint*.

Ghost War es el modo PvP de *Breakpoint*, y enfrenta a dos grupos de cuatro jugadores.

» SE PARECE A...

GHOST RECON: WILDLANDS

En 2017 Ubisoft reinventaba la saga *Ghost Recon*, ambientando en plena Bolivia un magnífico juego de acción cooperativa.

THE DIVISION 2

También de Ubisoft, esta secuela traslada la acción a Washington D.C., tras el colapso de la sociedad. De lo mejorcito de 2019.



PS4 | FROZENBYTE | ROL DE ACCIÓN | 8 DE OCTUBRE

Trine 4

EN BUSCA DEL **PRÍNCIPE MALDITO**

Imagina que todo lo que sueñas se hace realidad. Suena bien, ¿verdad? ¡Pues de eso nada! Que se lo digan al pobre príncipe Selius, víctima de unas terribles pesadillas. Lo peor es que, debido a los poderes mágicos del joven, estos sueños oscuros cobran forma en el mundo real, causando estragos. Una vez más Amadeus el mago, el caballero Pontius y la ladrona Zoya deben unir fuerzas. Juntos tienen que abrirse paso por los escenarios de pesadilla y encontrar al pobre Selius, antes de que su magia extienda la oscuridad a todo el mundo. *Trine 4* retoma la fórmula tradicional de la saga, con escenarios 2.5D de exquisito diseño. Hasta ahora la serie se había caracterizado por su despliegue visual, pero esta nueva entrega quiere superar ese listón. También recupera el modo multijugador, con cooperativo local para cuatro personas. ¡Y no faltan las novedades! *Trine 4* incluye rompecabezas dinámicos, adaptados al número de jugadores. Además de hacer mucho más amplio el árbol de habilidades, se ha renovado por completo el sistema de combate, en particular al luchar contra jefazos.

» SE PARECE A...: **TRINE TRILOGY**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Esta nueva entrega llegará acompañada de *Trine Ultimate Collection*, un recopilatorio con toda la saga al completo, a un precio de 49,99 €.



Los rompecabezas del juego se adaptan al número de jugadores. Están basados en el uso de elementos como electricidad, imanes o luz.



PS4 | DECK 13 INTERACTIVE | ROL DE ACCIÓN | 24 DE SEPTIEMBRE

The Surge 2 mantendrá todas las virtudes de la primera entrega y nos ofrecerá una aventura más ambiciosa y completa a nivel jugable y técnico.

The Surge 2

EL CLON DE *DARK SOULS* RE-SURGE PARA ALCANZAR LA MADUREZ

Comparar cualquier juego con *Dark Souls* se ha convertido en un cliché de nuestra era, pero no deja de ser algo merecido en muchos casos. Los alemanes de Deck 13 Interactive ya intentaron copiar la fórmula con el mediocre *Lords of the Fallen* y luego con *The Surge*, que introducía mecánicas bastante novedosas e interesantes, sobre las que se edificará esta segunda entrega. Su ambientación futurista, con personajes que portaban exoesqueletos en lugar de armaduras para batirse en duelos cuerpo a cuerpo tenía su gracia.

Los desmembramientos eran, sin embargo, la mecánica más innovadora e interesante. Podíamos apuntar en distintas partes del cuerpo de nuestros rivales, lo que nos permitía arrancar brazos, piernas, torsos o cabezas para, aquí viene lo mejor, quedarnos con la pieza de equipo o arma en cuestión que llevaba el susodicho. En esta ocasión nos encontraremos con una entrega mucho más ambiciosa que la original. Para empezar, los escenarios serán mucho más grandes y variados en cuanto a ambientación y ofrecerán muchos más caminos secundarios. La ciudad de Jericho City estará dividida en nueve sectores interconectados repletos de máquinas y humanos enfundados en exoesqueletos que están infectados por una extraña enfermedad. Durante los combates podremos apuntar a las partes desprotegidas de nuestros enemigos para finalizar la batalla por la vía rápida o arriesgarnos a golpear insistentemente un miembro bien pertrechado para obtener el deseado desmembramiento. Además, el nuevo sistema de bloqueo en dos direcciones nos obligará a leer con tino los movimientos de nuestros rivales para adivinar por dónde nos van a atacar, lo que añadirá una capa de profundidad jugable a los enfrentamientos bastante importante. Por su parte, el arsenal de armas, equipo, mejoras y personalización también será mucho más amplio. Y todo eso con un apartado gráfico muy mejorado respecto al juego original.



***The Surge 2* será un juego difícil, pero ofrecerá unos combates muy innovadores y montones de novedades jugables.**

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La primera entrega ya nos pareció bastante interesante en su día. Si a esa base le añadimos mejoras en los combates, la exploración, la personalización y el apartado técnico pues qué os vamos contar, que estamos deseando echarle el guante (o el exoesqueleto) a esta entrega.



A nivel gráfico nos toparemos con mejoras en la iluminación, los modelos, animaciones...



El nuevo sistema de bloqueo, con "parry" en dos direcciones, añadirá estrategia a las luchas.

» SE PARECE A...



DARK SOULS

Resulta cansina la comparación, pero *The Surge 2* tiene mucho que ver con la obra de From Software en casi todos los aspectos.

THE SURGE

La primera entrega de la saga introdujo un interesante sistema de combates que se verá potenciado y ampliado en la secuela.



PS4 | SABER INTERACTIVE | ACCIÓN | 4 DE OCTUBRE

Ghostbusters: The Videogame Remastered

¿A QUIÉN VAS A REMASTERIZAR?

Corría el año 2009 cuando nuestra querida PS3 se llenó de ectoplasmas y rayos de protones gracias a un videojuego basado en el universo de Cazafantasmas. Pasó más desapercibido de la cuenta, en parte por que no era perfecto, pero sobre todo porque la industria estaba bastante saturada de juegos de acción en tercera persona por aquella época. Por eso, nos hemos llevado una grata alegría con este remaster que adaptará su apartado técnico a los tiempos que corren. Además de, claro, cazar fantasmas, darles caña con nuestra mochila de protones o disfrutar de la nostalgia por las películas originales, también cabe destacar que nos pondremos en la piel de un nuevo recluta que acompañará a los míticos personajes interpretados por Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis y Ernie Hudson. La historia, además, está escrita por los mismísimos Aykroyd y Ramis, artífices del guión de las dos primeras películas. Esta remasterización llegará como aperitivo de la tercera entrega de la saga fílmica, que aterrizará en los cines en veranos de 2020 con Jason Reitman en la dirección.

» SE PARECE A...: **DEAD SPACE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Este remaster llegará en HD, alcanzando el 4K en PS4 Pro para deleite de todos los fans de los Cazafantasmas originales y los juegos de acción.



El argumento transcurre dos años después de Cazafantasmas 2 en el día de Acción de Gracias y nos obligará a enfrentarnos a fantasmas clásicos.



■ *Under the Skin* narrará una historia original (aunque canónica) dentro de *Blacksad*, el cómic protagonizado por el detective John Blacksad.

■ Esta aventura gráfica nos sumerge en los bajos fondos en los años 50 en Nueva York.

■ Además de interrogar sospechosos y recabar pistas, no faltarán escenas "interactivas" que se resolverán por medio de "quicktime events".

PS4 | PENDULO STUDIOS/MERIDIEM GAMES | AVENTURA GRÁFICA | 5 DE NOVIEMBRE

Blacksad: Under the Skin

¿AVENTURAS BASADAS EN UN **CÓMIC** PATRIO? ELEMENTAL, QUERIDO FELINO

Estamos muy acostumbrados a recibir juegos basados en mangas japoneses o en los héroes de Marvel o DC, pero no tanto en cómic europeo y mucho menos español, ¿verdad? Pues a ocupar este hueco viene *Blacksad: Under the Skin*, desarrollado por el estudio madrileño Pendulo Studios. Se trata de una aventura gráfica con una historia totalmente original (aunque dentro del canon de la serie), ambientada en el universo de seres antropomórficos creado por el guionista Juan Díaz Canales y el dibujante Juanjo Guarnido. Por supuesto manejaramos a su protagonista, el detective John Blacksad, que tendrá que investigar la misteriosa y repentina desaparición de la estrella del boxeo en ciernes Robert Yale. Así arranca una policiaca trama que nos sumergirá en los bajos fondos de Nueva York a principios de los 50, en una aventura en la que deberemos interrogar sospechosos (tendrá más de 30 personajes) a través de diálogos que presentarán múltiples opciones y recopilar pistas para resolver los enigmas. Tampoco faltarán las escenas "interactivas", que se resolverán con "quicktime events". Nuestras pesquisas se verán acompañadas por un apartado gráfico muy fiel al cómic y por una BSO dominada por el jazz digna del mejor cine negro de Hollywood. Nosotros estamos deseando empezar a investigar.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Estamos deseando sumergirnos en este universo tan particular creado por Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido y ponernos a investigar en esta aventura gráfica desarrollada por el estudio madrileño Pendulo Studios.



El argumento nos llevará a visitar distintas colonias en las que las cosas no serán precisamente como nos habían contado.



PS4 | OBSIDIAN ENTERTAINMENT | ROL | 25 DE OCTUBRE

The Outer Worlds

EL *FALLOUT* QUE MUCHOS ESPERÁBAMOS

Obsidian tiene un catálogo casi impecable con joyas del rol como *KOTOR II: The Sith Lords, South Park: la Vara de la Verdad* o *Pillars of Eternity. Fallout: New Vegas* no sólo supuso el retorno del estudio a sus orígenes en Black Isle Studios, sino que para muchos es el mejor *Fallout* jamás creado, y algo muy parecido es lo que vamos a encontrar en *The Outer Worlds.* Hablamos de un RPG para un jugador con disparos en primera persona. Nos pondremos en la piel de un viajero espacial que, tras dormir durante 70 años, despierta en la colonia Halcyon que iba a visitar para descubrir que el planeta se halla inmerso en una lucha entre distintas megacorporaciones. Nuestras decisiones serán absolutamente clave, tanto en el desarrollo de las misiones, que podremos completar utilizando el diálogo, el sigilo o "por las bravas", como en el propio devenir de la historia, que contará con varios finales. El sentido del humor también será clave durante nuestra aventura, parodiando la colonización del espacio y el buen rollo de las grandes empresas con sus desdichados empleados. Los combates contarán con una especie de sistema VATS como en *Fallout,* ralentizando la acción para que apuntemos (de forma manual, eso sí) a los puntos débiles de nuestros rivales. El arsenal disponible hará gala de una tremenda variedad, ofreciéndonos desde armas cuerpo a cuerpo como espadas y martillos, pasando por pistolas y rifles de todo tipo y terminando con disparatados artilugios que encogerán las cabezas de nuestros rivales al estilo jíbaro, por ejemplo. Además, también contaremos con varios colegas que nos acompañarán durante nuestras aventuras.

***The Outer Worlds* será un RPG con disparos en primera persona y en el que nuestras decisiones serán vitales.**

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

El regreso de Obsidian al estilo *Fallout* no podría tener mejor pinta. Es cierto que no cuenta con un presupuesto desorbitado y que por eso no hablamos de un mundo abierto, pero su sentido del humor, los combates y las decisiones nos han convencido.



Podremos completar las misiones a tiro limpio, utilizando el sigilo, el hackeo, los engaños o con la fuerza de la palabra. Libertad de acción al poder.





La historia de La saga Monster Hunter

La llegada de la expansión *Monster Hunter World: Iceborne* nos hace echar la vista atrás y analizar la historia y las claves del éxito de la saga de Capcom.

Los juegos online son hoy día parte intrínseca de las consolas, donde desde hace años se han instalado sus propios géneros: desde los "hero shooters" hasta los MMORPG (juegos de rol multijugador masivo en línea) o los títulos de acción cooperativa. Pero a principios del siglo XXI, este tipo de juegos tenían una presencia casi testimonial en plataformas como PS2. Con la vista puesta en el futuro, en Capcom decidieron que la consola de Sony necesitaba "un empujoncito" en el juego online. Esta iniciativa dio lugar a tres juegos muy distintos: *Resident Evil: Outbreak* (del que os hablamos en un anterior Retroplay), *Auto Modellista* y *Monster Hunter*. Producido por Tsuyoshi Tanaka y Noritaka Funamizu, *Monster Hunter* partía de una premisa sencilla: convertirnos en el mejor cazador de monstruos. El jugador podía escoger entre varios tipos de guerrero, con armas de larga distancia o bien con ballestas. Para subir puestos en el Gremio de Cazadores, era necesario cumplir encargos de recolección de recursos, tender trampas a presa o aniquilar monstruos. Siguiendo las directrices de "los de arriba", los chicos del Studio 1 potenciaron todos los aspectos online del juego. Podíamos realizar misiones con equipos de hasta cuatro jugadores. Asimismo, las mejores recompensas y los eventos más desafiantes estaban en el modo online, dejando el contenido más "flojo" para el offline. Y así, en marzo de 2004 cruzaron los dedos en Capcom: el juego salía a la venta.

El mercado occidental tuvo que esperar bastante para disfrutar de *Monster Hunter*. El juego se publica en Norteamérica en septiembre de 2004, pero no llegaría a Europa hasta mayo de 2005. La versión internacional de *Monster Hunter* llegó con una jugabilidad más refinada; pero la escasa publicidad del juego, sumada al hecho de que el online no había "despegado" del todo en las consolas occidentales, hicieron del juego un fracaso. Por suerte, en Japón ocurrió todo lo contrario: la acogida fue excepcional, al igual que las ventas. El juego superó el millón de copias vendidas, que era la cifra ansiada por Capcom con su iniciativa de juegos online. Este éxito dio lugar a una de las señas de identidad de la saga: las versiones expandidas, que además aparecerían en varias plataformas. *Monster Hunter* fue seguido en 2005 por *Monster Hunter G*, con más monstruos, armas y misiones. También aparecería en PSP con *Monster Hunter Freedom* (2005). A partir de entonces la mayoría de juegos de la saga seguiría ese planteamiento, con expansiones, ports y también spin-offs. Varios de estos juegos nunca saldrían de Japón; es el caso de *Monster Hunter 2* (PS2, 2006), el MMORPG *Monster Hunter Frontier G* (2013) o spin-offs como *Monster Hunter Diary* (2010, PSP). Por su parte, la saga principal también se diversificaría en sus siguientes entregas.

La tercera generación de *Monster Hunter* vino acompañada con un cambio de estrategia comercial. *Monster Hunter Tri* (2009), en principio destinado a PS3, se convirtió en un exclusivo de Wii. El auge de la consola de Nintendo en todo el mundo propició esta decisión, y *Tri* fue un rotundo éxito en Japón: se vendieron más de medio millón de copias en el día del lanzamiento. El bombazo llega con *Monster Hunter 3 Ultimate* (2011), para Nintendo 3DS, que alcanza los 2,6 millones de unidades vendidas. Ante tales cifras, Capcom lo tiene muy claro: no sólo se iban a mantener "fieles" a Nintendo; además la cuarta entrega de la saga sería exclusiva de 3DS. *Monster Hunter 4* (2013) añadió escenarios más amplios, mayor movilidad para nuestro personaje y un mayor énfasis en los elementos argumentales de la aventura. Una vez más, las cifras respaldaron la apuesta de Capcom: más de cuatro millones de copias vendidas... ¡para un juego

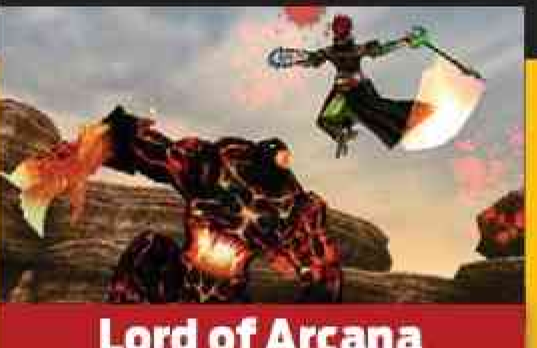
La saga de las mil y una versiones

Desde su creación en 2004, *Monster Hunter* se ha caracterizado por ofrecer múltiples versiones de sus entregas. Por ejemplo: la expansión del primer juego, *Monster Hunter G*, se convirtió en *M.H. Freedom* para PSP. Y *Tri*, exclusivo de Wii, tuvo versión adaptada a PSP, la cual fue remasterizada para PS3. ¡Vaya lío!

Monster Hunter World ha sido el espaldarazo definitivo para la saga, superando los trece millones de copias vendidas en todo el mundo.

A la caza del monstruo

La saga *Monster Hunter* ha hecho de la "caza de monstruos" un género en sí mismo. Y como todo juego con éxito, los imitadores son habituales. Son varias las series que han seguido la fórmula *MH*, con mayor o menor fortuna y en varias consolas de Sony. Cada uno de estos imitadores han tratado de imprimir su propio sello, ya sea con una ambientación original, criaturas exclusivas o potenciando los elementos RPG.



Lord of Arcana
Square Enix lanzó en 2010 este título para PSP, que seguía de cerca la fórmula *Monster Hunter*. El juego también permitía invocar monstruos que nos ayudaban en combate.



Phantasy Star Portable
La veterana saga de Sega tuvo también su oportunidad "a lo *Monster Hunter*", con dos títulos para PSP que añadían juego cooperativo para cuatro personas.



God Eater
Lanzado en PSP en 2010, *God Eater* traslada la lucha contra monstruos a un futuro post apocalíptico. Una gran saga, con ocho títulos que incluyen PS Vita, PS4 y móviles.

■ Desde su estreno en PS2 hasta su paso por varias consolas, *Monster Hunter* se ha convertido en un fenómeno de masas en Japón, y a escala global gracias a *World*.

También ha saltado al manga y al anime

Monster Hunter Stories: Ride On, es una serie anime creada a partir del juego del mismo nombre para PSP, y que sigue las aventuras de un grupo de jóvenes jinetes. *Ride On* no se ha estrenado aún en España; pero sí que hemos podido disfrutar de *Monster Hunter Orage*, un estupendo manga editado por Norma.

exclusivo de Japón! Occidente recibiría la versión expandida, *Monster Hunter 4 Ultimate*. Por primera vez los gustos occidentales se acercaban a la saga, con una entrega que, de forma inédita, superó el millón de unidades vendidas en Europa y Estados Unidos. Era evidente la "sed" por *Monster Hunter*, y así en 2015 llega *Monster Hunter Generations* (3DS). Tributo a las cuatro generaciones de la saga, *Generations* también superó los cuatro millones de copias vendidas.

Con el paso de los años la saga parecía funcionar mejor en Occidente, pero muy lejos de las cifras de vértigo japonesas. Era necesario replantear *Monster Hunter* por completo y abrazar una estrategia a gran escala: las consolas de sobremesa y el PC. *Monster Hunter World* (2018 aprovecha esa potencia superior para crear ecosistemas más orgánicos, una IA superior y, sobre todo, ofrecer un espectáculo visual inédito en la saga. La jugada fue redonda: *World* tuvo una acogida increíble en todo el mundo. Es además la entrega más vendida de *Monster Hunter*, superando los 13 millones de unidades. Son cifras que garantizan el éxito de su expansión, *Iceborne*; pero, sobre todo, garantizan que la saga *Monster Hunter* seguirá cautivando a los jugadores en el futuro.

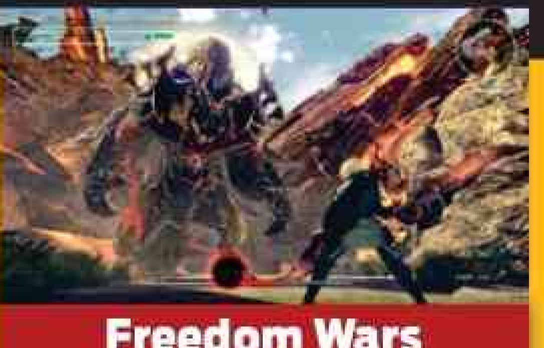
Lo saga prepara su salto al cine

Tras dirigir buena parte de las películas de *Resident Evil*, el británico Paul W. S. Anderson va a adaptar otra licencia de Capcom. Con Milla Jovovich y Tony Jaa al frente, la "peli" sigue los pasos de un escuadrón que va a parar a una dimensión con cazadores de monstruos. Llegará en septiembre de 2020.



Soul Sacrifice

Con diseños de Keiji Inafune, *Soul Sacrifice* trajo el estilo *Monster Hunter* a Vita en 2013. Nuestro personaje podía "sacrificar" partes de su cuerpo para realizar ataques.



Freedom Wars

Una excelente mezcla de combate contra criaturas imposibles con ambientación futurista. Publicado en 2014, fue uno de los juegos más exitosos de Vita en Japón.



Toukiden

Omega Force, el estudio detrás de *Dynasty Warriors*, iniciaba en 2013 esta saga. Los demonios oni de *Toukiden* son tan poderosos que requieren atacar en equipo.



Dragon's Dogma

Con claras influencias del rol occidental, este espectacular juego de Capcom nos pone al frente de un grupo de guerreros, para combatir todo tipo de monstruos.



Dauntless

La más reciente incorporación al género es este juego free-to-play. En *Dauntless* debemos dar caza a una serie de engendros, liberados tras un cataclismo.

Cronología de la saga

A la hora de repasar *Monster Hunter* hay que distinguir dos tipos de entregas: los cinco juegos que componen la saga principal y todos sus spin-offs.



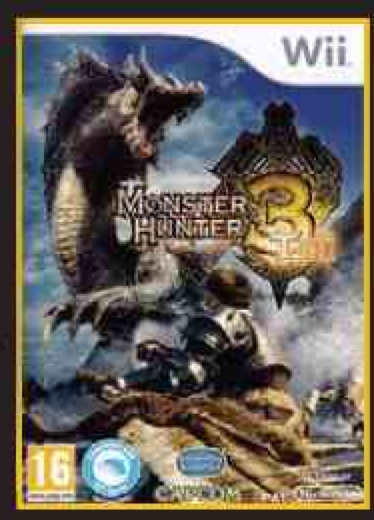
11-2004 • PS2
Monster Hunter
La primera entrega introdujo las claves de la saga. *Monster Hunter* estaba pensado para el juego online, centrando en él la mayor parte de su contenido. El juego recibió una versión expandida en PS2 (*Monster Hunter G*) y un port para PSP (*Monster Hunter Freedom*).



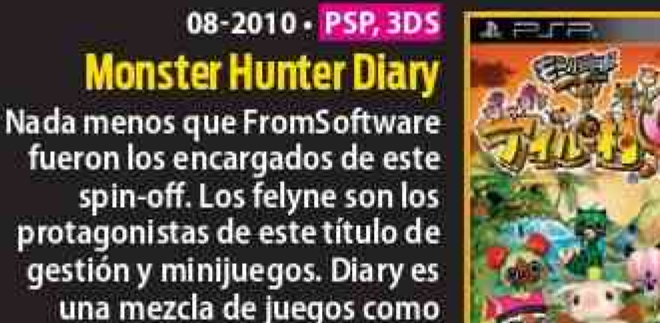
02-2006 • PS2
Monster Hunter 2
Una secuela que añadía nuevos monstruos, armas, el uso de gemas y un sistema de habilidades muy superior. A pesar de que *Monster Hunter 2* no salió de Japón, en Occidente pudimos disfrutarlo "en parte": *Monster Hunter Freedom 2* (PSP) es un port parcial del juego.



06-2007 • XBOX 360, PC
Monster Hunter Frontier Online
También exclusivo de Japón, este título fue el primer spin-off de la saga. Pensado sobre todo para el juego online, este título es un MMORPG que, hasta 2012, recibió una gran cantidad de expansiones. Su lanzamiento en Occidente no salió adelante.



08-2009 • WII
Monster Hunter Tri
La tercera entrega fue exclusiva de las consolas de Nintendo. *Tri* adaptaba con acierto el estilo de los MMORPG, y no tardó en ser un superventas en Wii. Pocos años después llegaría una versión ampliada, *Monster Hunter 3 (tri-) G*, destinada a Wii U y a la portátil Nintendo 3DS.



08-2010 • PSP, 3DS
Monster Hunter Diary
Nada menos que FromSoftware fueron los encargados de este spin-off. Los felyne son los protagonistas de este título de gestión y minijuegos. Diary es una mezcla de juegos como *Patapon* o *Animal Crossing*, con un estilo más naif y simpático. Exclusivo de tierras japonesas.



06-2011 • IOS
Monster Hunter Dynamic Hunting
Este título para iPhone fue capaz de ofrecer modo individual, cooperativo vía BlueTooth, gráficos 3D, varios monstruos... Lo peor, su farragoso control.



04-2013 • PS3, PS VITA
Monster Hunter Frontier G
El éxito del MMORPG *Frontier* motivó esta nueva entrega, que supuso el estreno de la saga en PS3. Con tres mundos a escoger (dos en la versión de PS Vita), *Frontier G* superó los 4,5 millones de usuarios.



08-2013 • PC
Monster Hunter Online
Usando el motor gráfico CryEngine 3, esta coproducción entre Tencent y Capcom fue realizada para los jugadores de China.



09-2013 • 3DS
Monster Hunter 4
Los usuarios de Nintendo 3DS disfrutaron en exclusiva de esta cuarta entrega. Considerado por muchos el mejor capítulo (hasta entonces), *Monster Hunter 4* también recibió una versión extendida en 2015, *Monster Hunter 4 Ultimate*.



06-2015 • ARCADE
Monster Hunter Spirits
La popularidad de la saga es tal que también ha hecho sus "pinitos" arcades. Exclusiva de Japón, *Spirits* es una recreativa de combates por cartas.



09-2015 • ANDROID, IOS
Monster Hunter Explore
En su siguiente entrega para móviles, *Monster Hunter* tuvo 14 tipos de armas, multijugador y monstruos de las generaciones 3ª y 4ª.



11-2015 • 3DS, SWITCH
Monster Hunter Generations
Generations quiso potenciar la acción sobre el rol, para lo cual añadió ataques especiales y varios estilos de combate. Vendió más de tres millones de copias y tuvo una versión ampliada (y aclamada) para Switch.





10-2016 • 3DS, MÓVILES
Monster Hunter Stories
La productora de anime Marvelous está detrás de este spin-off. *Stories* es un RPG más tradicional, protagonizado por un jinete y con combates por turnos. ¡Podemos incluso incubar huevos de monstruos! Una pequeña joya de la saga.



01-2018 • PS4, ONE, PC
Monster Hunter World
Trece millones de copias vendidas avalan a *World*, una entrega más "occidental", pero que saca partido de las nuevas plataformas. La IA es muy superior, el escenario ya no se divide en "zonas" y su despliegue visual es genial.



09-2019 • PS4
Monster Hunter World: Iceborne
La gran expansión de *World* llega con nuevo contenido argumental, monstruos inéditos y equipamiento adicional. La escena será un vasto escenario helado, en el que el frío será un factor adicional en las cacerías.







Género:
ACCIÓN RPG
Desarrollador:
CAPCOM STUDIO 1
Editor:
CAPCOM
Disponible en PlayStation Store:
NO













JUGADORES 1-4
INSTALACIÓN NO
TEXTOS CASTELLANO
VOCES INGLÉS

A LA CAZA DE LA **DIVERSIÓN** MÁS SALVAJE

Monster Hunter

Olvídate del reclamo para patos y de la escopeta de balines. Las presas que vas a cazar en *Monster Hunter* requieren que te conviertas en todo un guerrero.

En el mundo "semi prehistórico" de *Monster Hunter* hay que ganarse la vida trabajando duro... ¡sobre todo si eres cazador! Nuestro personaje puede aceptar una serie de encargos, ya sea en la aldea local, Kokoto (en el modo offline) o en el poblado Minegarde del modo online. Estas misiones pueden ser sencillas, como por ejemplo recolectar hierbas o conseguir huevos. Pero los auténticos desafíos consisten en dar caza a los "bichos" del juego. Hay un total de treinta monstruos, que van desde presas más o menos asequibles hasta auténticos bicharracos, a medio camino entre dragones y dinosaurios. ¡Todo sea por llegar a lo más alto del Gremio de Cazadores!

A la hora de crear *Monster Hunter*, Capcom tenía en mente el modo online. El juego dispara su diversión cuando formamos grupos de cuatro personas, pero esta modalidad se topó con algunos problemas. El primero fue que, en 2004, el juego online en consolas aún no había despegado del todo. Pero también hay que reprocharle a Capcom que la conexión fuese confusa y limitada (con sólo 8 jugadores por lobby). Salvando este aspecto, y mirando más allá de las limitaciones gráficas del juego, *Monster Hunter* posee las claves que hacen grande a esta saga. La diversión siempre es alta, gracias a la variedad de misiones y actividades: desde el "crafteo" al combate, las trampas o la pesca. Dar caza a las presas más peligrosas es muy gratificante; al igual que el desarrollo de las armas y armaduras más avanzadas, por medio de los restos de estas bestias. Una pena que el juego no esté en la Store; pero si queréis probar "el sabor original", su remake para PSP, *Monster Hunter Freedom*, sigue disponible.



» LA VIDA DE UN **CAZADOR DE MONSTRUOS**



① **CREACIÓN.** Lo primero es crear un cazador a medida. Podemos escoger su apariencia, sexo y nombre. Hay además siete tipos de armas para seleccionar.



② **DE CAZA.** Cada misión consiste en capturar una criatura concreta o darle muerte. Todos los ataques y combos se realizan por medio del stick derecho.



③ **COMIDA.** Podemos cocinar a las presas que cacemos, recolectar recursos o incluso pescar. Cada alimento ofrece mejoras temporales de los atributos.

"Sólo otro fan de Sonic apreciaría mi colección"

Donde cualquiera vería un erizo azul saltando por la pantalla, Alison percibe un universo inspirador. Cuando eres fan de Sonic, todo se ve de otra manera.

No es sólo un juego y no es sólo una colección. Cuando Alison habla de Sonic lo hace sobre su verdadera pasión, que le ha llevado a conseguir una colección alucinante sobre la mascota de Sega.

¿Por qué iniciar una colección sobre Sonic?
Siempre me ha gustado ir consiguiendo piezas de los juegos que más me gustaban hasta que un día descubrí que había acaparado un montón de artículos sobre Sonic, sin darme apenas cuenta, casi sin querer.

¿Qué tipo de artículos de Sonic te interesa coleccionar, además de los propios videojuegos de la serie?
Me gustan especialmente los artículos que expanden el universo de los juegos, tanto dentro de la propia intrahistoria de la franquicia como ya en un plano mucho más cercano al mundo real como puede ser el desarrollo, el arte y las entrevistas con los creadores. Hablo de libros, guías, cómics o bandas sonoras.

¿Qué artículo de tu colección te ha costado más conseguir?
La banda sonora original de Sonic & Knuckles. Fue uno de los primeros CD con la música original del juego y solamente fue lanzado en Japón, por lo que ha sido muy difícil conseguir una copia. Después de varios años di con una a buen precio.

¿Qué ítem falta en tu estantería que ansías conseguir en breve?
Pues me faltan dos de los juegos más oscuros de la saga: *Knuckles Chaotix* de 32X y *Sonic Blast* de Game Gear, la consola portátil de Sega.

¿Hay mucho coleccionismo de Sonic? ¿Conoces a otros coleccionistas?
En España conozco a varios coleccionistas, pero es en el extranjero, especialmente Estados Unidos y Reino Unido, donde se encuentra el verdadero núcleo fan de la mascota de Sega. En esos países hay gente con colecciones bestiales.

¿Qué te gustaría que pasara con todo lo que has conseguido acumular el día de mañana?
Mi colección es algo tan personal que solo otro fan de Sonic sabría apreciarla. Es lo que me gustaría que pasara con todo lo que he coleccionado, que cayera en buenas manos.

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **Alison López**
Profesión: **Programadora web**
Perfil de coleccionista: **Acumuladora de juegos y merchandising de Sonic the Hedgehog**



DE ANIVERSARIO
La estatua oficial del 25º Aniversario es el ítem más caro de la colección de Alison. Se vendía por 430 dólares en su día. Al menos ese precio incluía el envío a España...



NO SE VENDE
Esta figura del 20º Aniversario de Sonic nunca se puso a la venta; Sega la regalaba en sorteos y concursos y Alison la consiguió en un torneo de Sonic Generations en 2011. En 2016 logró que Yuji Naka y Takashi Iizuka estamparan su firma en tan especial artículo durante el Summer of Sonic (Reino Unido).


SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE POR UN AÑO
SOLO 49€ ¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS + AURICULAR GAMING NACON GH-MP100ST
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #240
Play manía
GRATIS GUÍA DRAGON QUEST XI
REPORTAJE JUEGOS DE CARTAS BASADOS EN VIDEOJUEGOS
SE ACERCAN
BATTLEFIELD V
FALLOUT 76
SPYRO: REIGNITED TRILOGY
HITMAN 2
ROCKSTAR GAMES PRESENTS
¡TODO SOBRE EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL AÑO!
LOVECRAFT EN PLAYSTATION
Horror cósmico en tu consola
LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA
Descubre cuál pega más fuerte en nuestra comparativa
GRANDES SAGAS QUE RESUCITAN
y otras que no deberían haber vuelto
nacon
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 39'90€
Llama al 91 662 21 37 • suscripciones@grupov.es • www.grupov.es



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)
REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres,
Ricardo Suárez, Marçal Mora.
MAQUETACIÓN
Sara Fargas
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)
DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García
BANCO DE IMÁGENES
IStock
EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira
DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez
DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres
DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín
DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante
DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral
REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es
E-MAIL
playmania@grupov.es
DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917
IMPRIME
Rotocobrhi
DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00
DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE
MULTIJUGADOR ASIMÉTRICO

No es algo nuevo, pero parece que el multijugador asimétrico va a ser reformulado en franquicias de éxito como RE o Predator, mejorando los intentos anteriores. Os lo contaremos en un exhaustivo reportaje.



» AVANCE
DEATH STRANDING

Faltan menos de dos meses para el estreno de la nueva obra de Hideo Kojima y aún no tenemos claro lo que es, pero el mes que viene os podremos contar algo más...



» AVANCE
MEDIEVIL

Sir Daniel Fortesque vuelve por fin a nuestras consolas y nosotros le recibiremos con los brazos abiertos y una cobertura especial que abarcará su remake y los clásicos.



» ANÁLISIS
GRID

Y cómo no, analizaremos todas las novedades de PS4 como *GRID, FIFA 20, The Surge 2, Ghost Recon: Breakpoint*... Si este mes de septiembre ha sido enorme en cuanto a lanzamientos...¡la fiesta continúa en octubre!



Tocadiscos súper avanzados
OCTUBRE 2019 • Nº 130
SOLO 1'95 €
Gadget & PC
Ofensiva Apple
iPHONE 11
TRES MODELOS
HASTA TRES CÁMARAS
MÁS BARATOS
ARCADE VIDEOJUEGOS
iPAD
NUEVA VERSIÓN 'BARATA' (10,2")
WATCH 5
PANTALLA SIEMPRE ENCENDIDA
APPLE TV+ SU PROPIO 'NETFLIX'
MUNDO SMARTPHONE
• Samsung Note 10: en qué progresa
• Móviles con sensor de huellas bajo la pantalla
Y 10 súper novedades
¡Cuídate!
Gadgets contra el estrés
Hogar Digital
Limpieza, cocina, ocio... Robots para tu casa
LAS GAFAS CONECTADAS DE BOSE
NUEVO GARMIN FÉNIX 6
PARQUE DE ATRACCIONES PARA PERROS
VIDEOJUEGOS P
LA NINTENDO S
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
¡Ya en tu quiosco!
Microacústica con realidad aumentada
BOSE FRAMES
MIENTRAS PROTEGEN TUS OJOS
Samsung Galaxy Note 10
SUS DIEZ CLAVES
NOVEDADES
¿Dejarías el cuidado de tu casa en 'manos' de robots? ¡Sí!
Una publicación de
Grupo V
www.grupov.es


GRID™
11 OCTUBRE
CON FERNANDO ALONSO COMO CONSULTOR DE CARRERAS
2019 gamescom award winner of Best Racing Game
PS4
XBOX ONE
PC
CODEMASTERS®
©2019 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"®, the Codemasters logo and "GRID"®are registered trademarks owned by Codemasters. "RaceNet"™is a trademark of Codemasters. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. "PS", and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Personajes y Habilidades | Misiones | Armas

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento/Acelerar/Marcha atrás
Stick Derecho: Mirar/Girar
L1: Habilidad de Acción/ Turbo (vehículo)
L2: Apuntado/Arma secundaria (vehículo)
R1: Lanzar granada
R2: Disparar/Arma principal (vehículo)
▲: Siguiente arma/Cambio de asiento
■: Recargar
✖: Saltar
●: Agacharse/Salir del vehículo
L3: Claxon (vehículo)
L3 presionado: Correr
L3 + Círculo: Deslizarse
R3: Ataque cuerpo a cuerpo
Cruceta Arriba: Marcar objetivo
Cruceta Abajo: Cambiar Modo de Disparo
Cruceta Izquierda: Misión activa anterior
Cruceta Derecha: Siguiente misión activa
TouchPad: Dispositivo Echo

CONSEJOS BÁSICOS

ASÍ ES EL JUEGO

EXPLORA Y DISFRUTA: La historia principal de *Borderlands 3* es, una auténtica "pasada" ❶. Pero además los mundos del juego están hechos para explorar, encontrar tesoros y superar todo tipo de retos. Estas misiones secundarias te permitirán subir de nivel, además de ofrecerte armas excepcionales.

CUATRO NUEVOS CAZADORES: *Borderlands 3* introduce a cuatro nuevos Invasores Carmesíes: Moze, Zane, FL4K y Amara. Cada uno tiene sus propios poderes; pero puedes configurar sus habilidades de muchas maneras. Prueba a los cuatro personajes y elige el que mejor se adapte a tu estilo.

SALUD Y ESCUDOS: Tu personaje tiene una barra de salud, que aumenta a medida que sube de nivel. También necesitarás equiparte con un Escudo, una barrera energética invisible que protege tu salud. Cuando el escudo se agota, empezarás a perder vitalidad. El escudo necesita unos segundos para empezar a recargarse.

GOLPE CRÍTICO: Si aciertas al enemigo en ciertas partes de su cuerpo, el disparo causará mucho más daño. Ciertas armas y habilidades permiten encadenar Golpes Críticos.

DAÑO ELEMENTAL: En los escenario del juego verás bidones, aparatos eléctricos y otros elementos que puedes destruir. Al abrir fuego sobre ellos creas una explosión elemental que afecta a una superficie durante un tiempo. Los enemigos que entren en contacto sufrirán ese daño elemental… Pero tú también te puedes ver afectado si estás cerca. ¡Mira dónde pisas!

LA MUERTE NO ES EL FINAL: Cuando mueres aparecerás en un nuevo cuerpo, en el checkpoint









más cercano. Pero no te confíes: si te ha matado un jefe final, su salud se regenera por completo. Tendrás que volver a enfrentarte a él "desde cero".

LUCHA POR VIVIR: Si estás a punto de "palmar", el juego te permite evitarlo. Dispara y elimina a un enemigo antes de que se agote el tiempo ❷ para recibir una Segunda Oportunidad. Tu personaje volverá a la vida, pero tendrá una cantidad reducida de salud. ¡Aprovéchalo!

PLANETAS: *Borderlands 3* traslada la acción a nuevos mundos. Una vez tengas acceso a la nave espacial Sanctuary, podrás visitar varios planetas del sistema, cada uno con múltiples zonas que recorrer. ¡Y eso no es todo! Después de que hayas desbloqueado un planeta, podrás regresar a él las veces que quieras. Entre los mundos que vas a conocer te esperan el planeta desértico de Pandora, Promethea y sus ciudades futuristas; el reino místico de Athenas y el selvático Eden-6.

VEHÍCULOS

Los escenarios de *Borderlands 3* pueden ser enormes, ¡gigantescos! En vez de ir "a patita", lo mejor es que te hagas con uno de los vehículos disponibles. Pero cuidado: los enemigos también están motorizados: tendrás que combatir contra ellos a la carrera.

El control de los vehículos de *Borderlands 3* es distinto al de otros juegos de conducción: se acelera con el Stick Izquierdo y se gira con el Derecho ❸. Si te cuesta "pillarle el punto", entra en Opciones para reasignar los controles a los botones que prefieras.

Las estaciones Motorízate de Ellie son puntos para desplegar un vehículo. En ellas también puedes configurar tu coche, equipándole las armas que prefieras, o bien modificar elementos como las ruedas, los colores o la carrocería.

¿Sabías que es posible "agenciarse" los coches de los enemigos? Puedes escanear vehículos robados en cualquier estación Motorízate. Así podrás desbloquear nuevas piezas y personalizar tus "bugas".

TIPOS DE MISIÓN

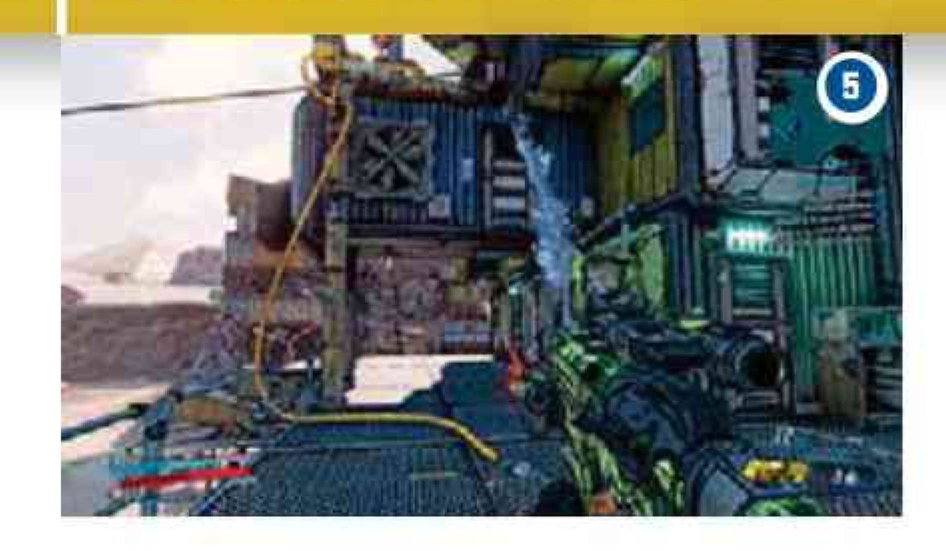
MISIONES PRINCIPALES: Los gemelos Calypso quieren apoderarse del poder supremo de la galaxia. Enfréntate a su secta de "pirados", y llega antes que ellos a las Cámaras para frustrar los planes de Tyreen y Troy.

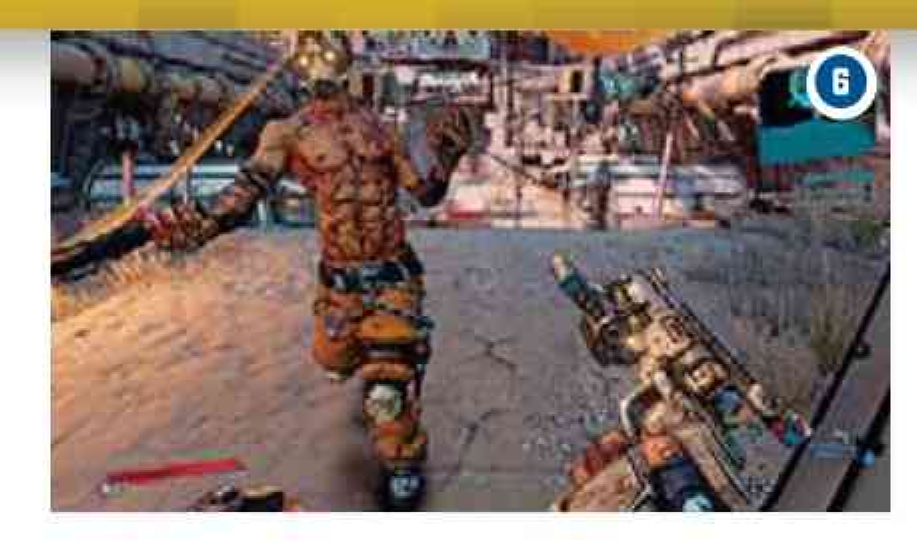
MISIONES SECUNDARIAS: ¿Ves un símbolo de exclamación en tu mapa? ¡A por él! Vas a recibir misiones de cazarrecompensas o de caza, pero también misiones tan variopintas como enfrentarte a brujas, encontrar setas o ayudar a personas atrapadas en retretes. ¡En serio! Puedes alternar entre misiones, pulsando Izquierda o Derecha en la Cruceta.

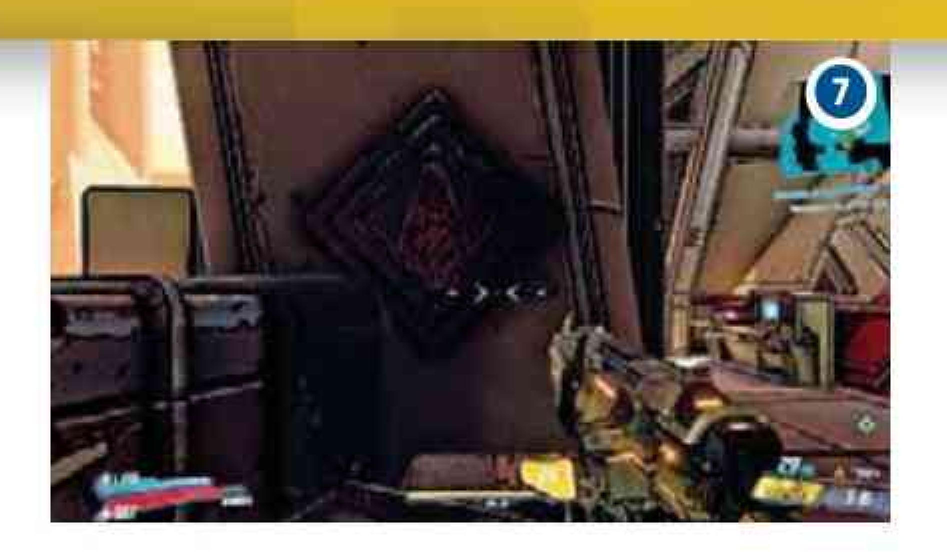
PIEZAS PARA CLAPTRAP: Encuentra antiguos modelos de Claptrap y saquea sus piezas. Con ellas Claptrap podrá dar forma a su nueva amiguita robótica.

REGISTROS DE TYPHON: Typhon DeLeon, el legendario explorador, ha dejado sus diarios por toda la galaxia. Encuentra sus estaciones y actívalas para escuchar sus aventuras.

REGISTROS DE ECHO: Encuentra estas cintas ❹, que te desvelan nueva información sobre la historia del juego. También te permitirán conocer mejor a los cuatro protagonistas. »







» **ALIJOS SECRETOS:** A veces las guaridas de enemigos ocultan alijos de armas. Supera un pequeño puzle 5 para abrir la puerta de estas salas secretas.

DESAFÍOS: Acabar con una cantidad determinada de enemigos 6; saquear cierto tipo de armas; usar tu arsenal de formas creativas… ¡De todo!

ESCRITURAS ERIDIANAS: ¿Qué son esas extrañas marcas en la pared 7? Aprende a descifrarlas para acceder a recompensas, en forma de flamante Eridio.

SANCTUARY

Esta flamante nave espacial será tu base de operaciones. Desde ella podrás visitar los planetas del juego, además de recibir misiones principales y secundarias. Pero las instalaciones de la Sanctuary ofrecen mucho más, por lo que te conviene volver a la nave entre misión y misión.

PUENTE: Para planear tu próxima aventura, hablar con Lilith o trazar el rumbo a un nuevo planeta del sistema.

ENFERMERÍA: Visita allí a la científica Patricia Tannis para recibir encargos, recuperar salud o acceder a la máquina expendedora del Dr. Zed.

SALA DE TROFEOS: Habitación de Sir Hammerlock, donde podrás ver las cabezas de tus piezas. Durante el juego Alistair te hará diversos encargos de caza.

BOTÍN PERDIDO: Una máquina expendedora con objetos valiosos 8, ¡y gratis! Se llena periódicamente con todo aquello que hayas pasado por alto en anteriores misiones.

CAMAROTE DEL PERSONAJE: En esta habitación encontrarás el Banco de jugador. Guarda en él todo aquello que no necesites, o las armas a las que hayas cogido cariño. Puedes decorar esta misma habitación a tu gusto.

MUNICIONES MARCUS: Además de máquinas expendedoras de armas y munición 9, aquí podrás negociar con el propio Marcus. Te recomendamos que acumules dinero y lo gastes en mejoras de almacenamiento, con las que aumentar tu capacidad de munición, inventario, Banco y Botín Perdido.

CAMPO DE TIRO: La galería de tiro para poner a prueba tus reflejos en modo Normal o Desafío.

BAR DE MOXXI: Relájate hablando con su simpática anfitriona, o prueba suerte en los distintos modelos de tragaperras del local 10. Cuanto más cara sea la máquina, mayor puede ser la recompensa. ¡Por cierto! Una de las tragaperras sólo funciona si introduces Eridio.

EARL EL GRILLADO: El cascarrabias del mercado negro se ha atrincherado en las bodegas. Cómprale nuevos elementos para personalizar tu personaje, o gástate el Eridio en su máquina expendedora de armas.

GARAJE DE ELLIE: Vuestra buena amiga exhibirá cualquier pieza de vehículo que hayas desbloqueado en tus aventuras.







ARMAS

TIPOS DE ARMAS

En *Borderlands 3* hay una cantidad inimaginable de armas, pero todas se dividen en estas categorías. Algunas tienen modo alternativo de disparo, que se activa al pulsar Abajo en la cruceta.

PISTOLAS: Son las armas más abundantes y "normalitas"; pero también hay revólveres de potencia brutal, pistolas de rayos y "pipas" con disparo concentrado, entre otras.

SUBFUSILES: Armas automáticas que suelen tener cargadores pequeños, pero son muy versátiles y cómodas de usar. El buen Buscacámaras lleva siempre en su mochila un subfusil con daño elemental.

ESCOPETAS: Las más avanzadas disparan varios cartuchos a la vez; por eso las mejores son las automáticas. ¡Las hay que funcionan como lanzagranadas!

FUSILES: Los modelos semiautomáticos tienen más potencia, pero preferimos los automáticos. Un buen fusil es capaz de acabar con cualquier jefazo; sobre todo los modelos COV con cargador infinito.

FRANCOTIRADOR: ¿Para qué ensuciarte las manos si puedes disparar desde una cómoda distancia? Revienta cabezas con un francotirador potente, o disfruta reventando cabezas con los modelos automáticos.

LANZACOHETES: Nada como disparar misiles para acabar con un jefe de los duros. ¡Y tienes dónde elegir! Los hay automáticos, con ráfagas, con disparo guiado, lanzallamas…

Las armas también disponen de efectos elementales, ya sean de forma aleatoria (por ejemplo con ciertas habilidades) o específico de ese modelo. Elige el arma con el efecto elemental más adecuado, en función del tipo de enemigo que tengas delante.

CRIOGÉNICO: Ralentiza a los enemigos hasta congelarlos. Sólo tendrás que darles un "toquecito" para romperlos.

ÍGNEO: Los enemigos son pasto de las llamas y se queman poco a poco. El fuego puede afectar a cualquiera que esté cerca.

RADIACTIVO: La radiación hace trizas al enemigo y puede convertirlo en polvo radiactivo.

CORROSIVO: ¡Imagina que bañas a tus enemigos en ácido! Es perfecto para enemigos con blindaje pesado.

ELÉCTRICO: Es el daño elemental indicado para enemigos con grandes escudos. Puede paralizar momentáneamente.

RAREZA DE LAS ARMAS

Las armas varían de rareza, pero son fáciles de reconocer si te fijas en su color característico ❶:

BLANCAS (COMÚN): Te sacarán de un apuro y poco más .

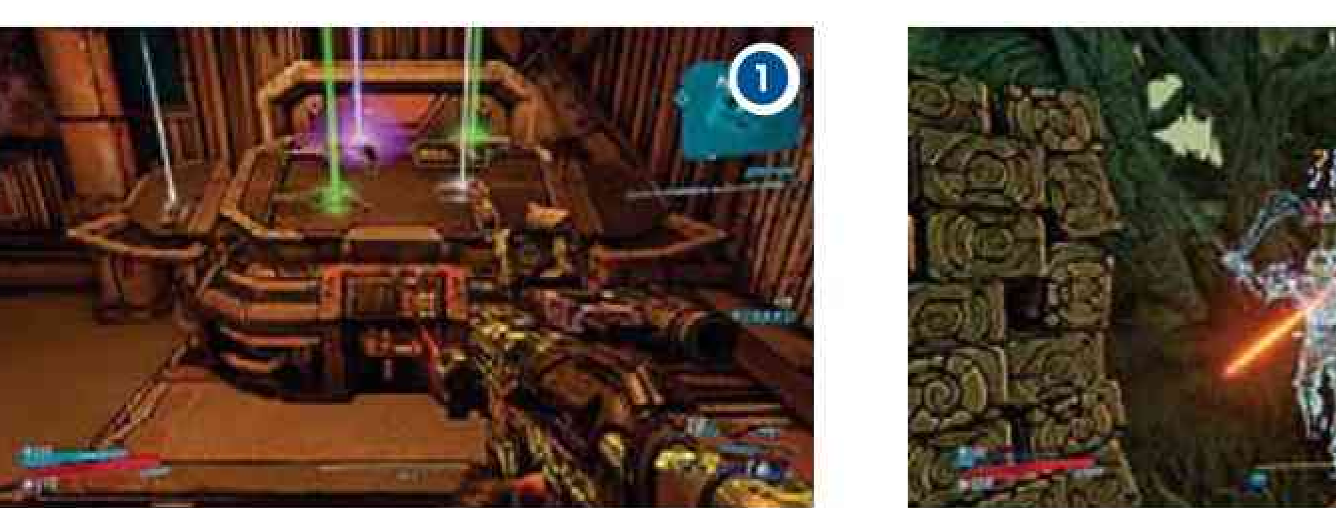
VERDES (POCO COMÚN): Armas fiables con buenas prestaciones.

AZUL (RARA): Modelos avanzados y 100% recomendables ❷.

PÚRPURA (ÉPICA): Armas muy poderosas y también valiosas.

DORADO (LEGENDARIA): ¡Lo mejor de lo mejor! Modelos incomparables e imprescindibles. Consérvalas como un tesoro ❸.

»





» FABRICANTES

En función de "la casa" que la haya fabricado, tu arma tendrá diferentes estadísticas. Cada fabricante añade además características únicas a sus productos. ¿Cuál será tu marca favorita?

MALIWAN: Disponen de dos tipos de disparo elemental, así como disparo cargado.

TORGUE: Armas capaces de disparar proyectiles que se fijan sobre un blanco. Si se detonan a la vez... ¡adiós enemigos!

ATLAS: Estas armas disparan proyectiles rastreadores. Dispara en modo normal, y las balas irán "solitas" a tu blanco.

DAHL: Cambia de modo y alterna entre fusil y escopeta, o ametralladora y lanzagranadas. ¡Y todo con el mismo arma!

HYPERION: Nada como una arma clásica para disparos expertos. Los modelos de Hyperion ofrecen las mejores mirillas y escudos incorporados.

TEDIORE: Al recargar una Tediore la arrojas y explota contra el enemigo. ¡Puede que incluso le persiga por el escenario!

COV : Trucadas para disparar sin cesar, pero esto hace que se sobrecalienten y se rompan.

JAKOBS: Una Jakobs es capaz de encadenar disparos críticos, o hacer que sus balas reboten.

VLADOF: Con cargadores ampliados y extras como lanzacohetes, tásers y cañones extra.

MODIFICADORES

Son dispositivos equipables en tu inventario, y que ofrecen habilidades tanto activas como pasivas. Al igual que las armas, las estadísticas de los modificadores varían en función de su color.

GRANADAS: Escoge los modificadores con las granadas más potentes; o, si quieres "experimentar", equípate con granadas elementales, o de arco.

ESCUDOS: Los escudos se agotan al recibir disparos, y necesitan un tiempo para recargarse. Busca siempre los escudos con mayor rango de protección.

CLASE: Específicos de cada personaje. Ofrecen una serie de atributos extra, como mayor capacidad de cargador, más salud o mejor protección.

CÓMO CONSEGUIR ARMAS

Puedes encontrar armas en cualquier lugar: desde neveras a cofres o montones de basura. También encontrarás munición, dinero y modificadores.

Los enemigos dejan caer armas. Las mejores las obtendrás de los oponentes más duros, como los Cabronazos, pero sobre todo de los jefes finales.

Registra cada rincón en busca de dinero para gastarlo en las máquinas de armas.

La otra moneda en el juego es el Eridio. Este preciado mineral se obtiene de ciertos enemigos, en tragaperras y, cuando consigas el Resonador, rompiendo las vetas que hay por todos los escenarios.

Las Cámaras ocultan terribles peligros y jefes muy duros, pero también enormes tesoros y armas increíbles.

MÁQUINAS EXPENDEDORAS

En las zonas seguras del juego encontrarás estas máquinas de "vending". En ellas puedes comprar todo tipo de objetos, siempre que tengas el dinero suficiente. Lo mejor es que en cualquier máquina puedes vender las armas y objetos que no quieras usar. ¡Para que no te falte la "pasta"!

DR. ZED: Vende botiquines y modificadores de escudo.

ARMA$: Todas las categorías.

DEPÓSITO DE MUNICIÓN: Además de balas venden modificadores de granada y de clase.

EARL EL GRILLADO: Su máquina expendendora ofrece objetos únicos, a cambio de Eridio.

SISTEMA DE HABILIDADES

NIVELES Y EXPERIENCIA

Matar enemigos, superar retos, completar misiones… ¡Todo en *Borderlands 3* te proporciona experiencia! En la parte inferior de la pantalla puedes ver tu progreso y cuánto te queda para el siguiente nivel.

Cada nuevo nivel te ofrece varias ventajas: tu salud máxima aumenta, al igual que tus escudos. También podrás manejar las armas de rango superior, así como equiparte con nuevas modificaciones.

No te enfrentes a enemigos de un nivel muy superior al tuyo o "barrerán el suelo" contigo. El lado positivo de esto es que, a mayor nivel tenga un enemigo, más puntos de experiencia recibes al vencerle.

ÁRBOLES DE HABILIDADES

Las habilidades de cada personaje se organizan en tres árboles separados, cada uno de un estilo. Puedes "picotear" y activar las habilidades que más te gusten de cada árbol.

Puedes asignar una habilidad de acción a una de las dos ranuras disponibles. Asimismo, se puede añadir un modificador de acción a cada una de las dos habilidades asignadas.

¿No te convence una habilidad que has activado? Presiona Triángulo y gestiona la configuración de las habilidades de ese árbol. Usa esta opción para experimentar técnicas.

TIPOS DE HABILIDADES

HABILIDADES DE ACCIÓN: Ataques especiales, mascotas de combate, técnicas de sirena... Las habilidades de acción son los poderes especiales que tu personaje puede usar en la batalla. Por lo general puedes equipar dos Habilidades de Acción a la vez, ¡así que elige bien!

HABILIDADES PASIVAS: Todos los efectos añadidos a tu personaje y sus habilidades; por ejemplo, añadir daño elemental a sus ataques o mejoras de salud y escudos. Lo bueno de estas habilidades es que, tras activarlas, sus efectos son automáticos y permanentes.

PUNTOS DE HABILIDAD

Cada vez que subes de nivel recibes un punto de habilidad. Sirven para activar las habilidades de tu personaje, en cualquiera de sus tres árboles.

Puedes subir de rango muchas de las habilidades, gastando más de un punto en ellas. De ese modo aumentas su potencia y efectos.

Para desbloquear una habilidad debes gastar varios puntos en ese árbol. Cada habilidad te indica cuántos puntos has de gastar para "abrirla".

NIVELES DE LAS HABILIDADES

Tu personaje tiene tres árboles de habilidades distintos. A su vez, cada árbol tiene una serie de habilidades, repartidas en seis niveles. Cada nivel se desbloquea al gastar una cantidad determinada de puntos de habilidad en ese árbol. La cantidad aumenta a medida que quieras desbloquear las habilidades más avanzadas, de la siguiente manera:

- **NIVEL 1:** Accesibles de inicio.
- **NIVEL 2:** Debes gastar 5 puntos.
- **NIVEL 3:** Acumula 10 puntos.
- **NIVEL 4:** Gasta 15 puntos.
- **NIVEL 5:** Al gastar 20 puntos.
- **NIVEL 6:** Acumula 25 puntos.

»

» PERSONAJES Y HABILIDADES

MOZE



¡Te presentamos al Oso Férreo, el mejor amigo de Moze! Mitad robot, mitad traje de combate. Funciona hasta que agotes su combustible.

LANZAGRANADAS V-35 (ÁRBOL DEMOLEDORA)

Un lanzagranadas semiautomático; lo que viene siendo un "cañón de pepinazos".

NIVEL 1

Fuego en el Cubil de Skag **(Pasiva):** Esta habilidad provoca daño ígneo extra al infligir daño de dispersión.

Tiempo límite **(Pasiva):** Consume menos combustible y aumenta la cantidad del mismo, al matar a un enemigo.

Pardo **(Pasiva):** Al matar a un enemigo se reduce el tiempo de reutilización de la habilidad de acción que esté equipada.

NIVEL 2

Invicto **(Acción):** Un lanzacohetes con descarga rápida.

Oso de acero inoxidable **(Pasiva):** Otorga más armadura al Oso Férreo y aumenta su combustible máximo.

Promoción cruzada de Torgue **(Pasiva):** El daño de dispersión se duplica en tamaño.

Métodos de destrucción **(Pasiva):** Al causar daño de dispersión, es posible añadir munición o recuperar granadas.

Carga a medida **(Pasiva):** Los impactos con el V-35 infligen más daño.

NIVEL 3

Sillas musicales **(Pasiva):** El V-35 puede lanzar una granada de singularidad, que atrae a los enemigos antes de explotar.

Extrae el punzón **(Pasiva):** Las granadas pueden asestar impactos críticos más dañinos.

Oso automático **(Pasiva):** Cuando Moze sale del Oso Férreo, éste se queda desplegado y ataca por sí solo.

Seguimiento activo **(Pasiva):** Invicto dispara cohetes guiados (mantén pulsado L1).

NIVEL 4

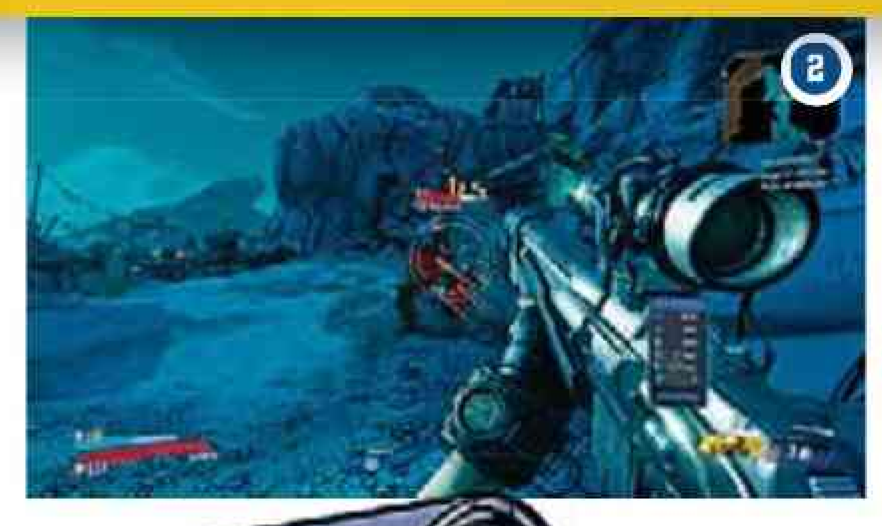
Ablandablancos **(Pasiva):** El lanzacohetes lanza una ráfaga de seis proyectiles.

¡Me quitan las granadas de las manos! **(Pasiva):** Aumenta la cantidad máxima de granadas que puede llevar Moze.

Vampírica **(Pasiva):** Moze restablece una pequeña parte de su vitalidad, por cada enemigo al que daña con una granada.

Armas más que listas **(Pasiva):** El V-35 se recarga más rápido y dispara una ráfaga de









cinco proyectiles.

NIVEL 5

Hasta el final (Pasiva): Moze puede lanzar granadas en Segunda Oportunidad.

Punción explosiva (Pasiva): El daño de dispersión acelera la reactivación de habilidad ❷.

Protocolo de martillazos (Pasiva): Invicto dispara un solo cohete con una cabeza nuclear, inflige daño radiactivo.

NIVEL 6

Mecha corta (Pasiva): Cuando Moze inflige daño con armas, es posible que se produzca una explosión secundaria alrededor del objetivo.

CAÑÓN DE RIEL (ÁRBOL ESCUDO DE REPRESALIAS)

Este cañón dispara proyectiles electrificados de alta velocidad. ¡Fuchummm!

NIVEL 1

Venganza altruista (Pasiva): Al recargar Moze pierde una pequeña cantidad de salud, a cambio de otorgar daño ígneo extra ❶.

Oso de seguridad (Pasiva): El Oso Férreo obtiene un escudo burbuja que reduce el daño recibido. Se desactiva por unos segundos si sufre demasiado daño.

Infantería blindada (Pasiva): Con el escudo activo, Moze sufre menos daño y causa más daño con las armas.

NIVEL 2

Puño Osezno (Acción): Un puño neumático que inflige gran cantidad de daño, pero que requiere golpear al enemigo a corta distancia.

Ingenio de Vladof (Pasiva): Aumenta el escudo máximo de Moze y otorga resistencia temporal al daño eléctrico.

Delgada línea roja (Pasiva): Moze deja apartada una porción de salud que no se puede restablecer, pero que transfiere a su escudo máximo.

Latón a mares (Pasiva): Al matar a un enemigo se acumula Latón a mares; de ese modo se reduce la cadencia de fuego pero aumenta el daño.

El diablo sobre rieles (Pasiva): El cañón de riel dispara proyectiles al rojo vivo, que infligen daño ígneo pero consumen más combustible.

NIVEL 3

Armadura capacitiva (Pasiva): Cada impacto crea daño eléctrico, que se propaga a los enemigos cercanos.

Una ración de tortas (Pasiva): Al entrar en el Oso Férreo, el escudo de Moze se empieza a recargar a mayor velocidad.

Munición experimental (Pasiva): Cuando Moze un golpe crítico, inflige daño ígneo.

Giro salvaje (Pasiva): Al golpear con puño osezno los enemigos reciben daño elemental.

NIVEL 4

Acortadistancias (Pasiva): El puño osezno lanza los puños hacia delante y agarra a los enemigos, a mucho distancia.

Medidas desesperadas (Pasiva): El daño con armas de Moze aumentará en función de la salud que le quede: a menor salud, mayor será el daño ❸.

»

» **Tras la cortina de hierro (Pasiva):** El escudo se recarga antes y con mayor rapidez.

Proyectil sabot corrosivo (Pasiva): Dispara un proyectil con explosión retardada.

NIVEL 5

Doctrina falangiana (Pasiva): Tras matar a un enemigo, se produce una acumulación que aumenta el escudo máximo y el daño con armas.

Retroalimentación de fuerza (Pasiva): Cuando Moze efectúa una muerte por daño crítico, su escudo empieza a recargarse al instante.

Pilón eléctrico (Pasiva): El puño osezno consume menos combustible y asesta golpes de manera constante. Además, cada puñetazo del puño provoca daño eléctrico.

NIVEL 6

Defensa tenaz (Pasiva): Cuando el escudo de Moze se agote por completo, se restablecerá una porción al instante. El daño también será mayor por unos segundos.

MINIGUN (ÁRBOL CARGADORES SIN FONDO)

Ametralla a los enemigos a toda pastilla. Pero si disparas mucho tiempo, se recalentará durante unos segundos.

NIVEL 1

Nube de plomo (Pasiva): De vez en cuando las balas infligirán daño ígneo extra, sin consumir munición.

Oso no ocioso (Pasiva): Añade una torreta tripulada a la espalda del oso férreo.

A juego (Pasiva): El arma equipada recibe una acumulación que aumenta el tamaño del cargador, por cada pieza de equipo del mismo fabricante.

NIVEL 2

Salamandra (Acción): Un lanzallamas que inflige daño ígneo, a corta distancia. Gasta mucho combustible

Aguerrida (Pasiva): Aumenta la estabilidad y velocidad de cambio y modo de arma.

Redistribución (Pasiva): Después de que Moze inflija un golpe crítico, regenera munición durante unos segundos.

Aviva las ascuas (Pasiva): Aumenta el daño ígneo de Moze y del Oso Férreo.

Suelta un poco de vapor (Pasiva): La minigun inflinge más daño a medida que acumula calor, y se retrasa el sobrecalentamiento.

NIVEL 3

General invernal (Pasiva): Dispara balas criogénicas, que reducen el sobrecalentamiento y el gasto de combustible.

Ofensiva súbita (Pasiva): Moze puede esprintar y disparar al mismo tiempo.

Revoluciones abrasadoras (Pasiva): Mayor cadencia de fuego y daño por golpe crítico.

Ahorro de combustible (Pasiva): Reduce el consumo de combustible del Salamandra; al usarlo además se aumenta la velocidad del Oso Férreo.

NIVEL 4

Guerra química (Pasiva): El Salamandra inflige daño corrosivo, aumentando además el daño por disolución.

Oso especialista (Pasiva): Equipar dos armas iguales en el Oso Férreo aumenta el daño.

El Banco de Hierro (Pasiva): Mayor cargador para Moze.

Explosivas (Pasiva): La minigun dispara balas explosivas con daño por dispersión, pero menor cadencia de fuego.



NIVEL 5

Algo para el camino (Pasiva): Tras salir del Oso Férreo, Moze tiene munición infinita durante unos segundos.

"Clic, clic..." (Pasiva): El daño con armas aumenta a medida que se vacía el cargador: a menos balas, mayor poder.

Rugido fundido (Pasiva): El lanzallamas Salamandra dispara una ráfaga de tres proyectiles, que prenden fuego en un radio amplio pero consumen más combustible.

NIVEL 6

Forja (Pasiva): Moze regenera munición de manera constante, para el arma que tenga equipada en ese momento.



ZANE

Zane es el amo y señor de la tecnología de combate. Puede equipar dos habilidades de acción a la vez, pero la segunda habilidad le privará de su capacidad para lanzar granadas.

DIGICLÓN (ÁRBOL AGENTE DOBLE)

Un clon digital de Zane que se queda en el sitio, pero que distrae y dispara a los enemigos ❶. Cambia de lugar con él pulsando L1 o R1.

NIVEL 1

Sincronicidad **(Pasiva):** Activar las habilidades de acción aumenta el daño con armas.

Sobre aviso **(Pasiva):** Mayor tamaño del cargador de Zane y de su digiclon.

Prórroga **(Pasiva):** La duración de la habilidad de acción de Zane aumenta al activarse.

NIVEL 2

Modificador improvisado **(Pasiva):** el primer disparo de un arma de Zane puede ir acompañado de una granada.

Granadas fractales **(Pasiva):** Al activarlo, el digiclon lanza una copia del modificador de granada actual. Si le matan, lanza una granada gratis.

Berrinche **(Pasiva):** Al matar a un enemigo, Zane y su digiclon infligen más daño con armas, además de regenerar salud durante unos segundos.

Sistema binario **(Pasiva):** Cuando Zane se cambia de lugar con el digiclon, surge una nova criogénica alrededor.

NIVEL 3

Regodeo **(Pasiva):** Cuando el digiclon recibe daño, el escudo de Zane consigue una bonificación proporcional ❷.

Respiro raudo **(Pasiva):** Cada vez que Zane se cambia de sitio con el digiclon, su escudo comienza a recargarse de manera inmediata. »

» **¿Cuál es el de verdad? (Pasiva):** Después de invocar el digiclon y de cambiarse de sitio con él, es más probable que los enemigos vayan a por el clon.

NIVEL 4

Distribución digital (Pasiva): Si Zane pierde salud cuando el clon está activo, una parte de dicho daño se compartirá con el digiclon.

Hombre supersónico (Pasiva): Cuando una o más habilidades de acción estén activas, Zane obtendrá más velocidad de movimiento por cada una.

Viejo Tú (Pasiva): Si el digiclon está activa, pulsa L1 o R1 durante Lucha por vivir para destruirlo y ganar al momento una Segunda oportunidad, con toda tu salud.

Granadas a mansalva (Pasiva): Cada vez que Zane acabe con un enemigo, la regeneración de granadas aumenta durante unos segundos.

Detonación (Pasiva): Mantén pulsado L1 o R1 para terminar la habilidad de acción. Harás que el digiclon explote y dañe a los enemigos cercanos.

NIVEL 5

Cual fantasma (Pasiva): Zane y su digiclon pueden ignorar las balas. La probabilidad aumenta después de activar una habilidad de acción.

Bum, toma mejora (Pasiva): Cuando Zane invoca a su digiclon, consume hasta tres granadas. Por cada granada se aumenta el daño, la salud, la cadencia de fuego, la recarga y la duración del clon.

Espejismo (Pasiva): Zane puede infligir daño eléctrico extra a los enemigos que no vayan directamente a por él.

NIVEL 6

Cañón doble (Pasiva): Al activar el digiclon, éste llevará equipada una réplica del arma que esté usando Zane.

BARRERA (ÁRBOL INFILTRADO)

Zane coloca una barrera desplegable. Disparar a través de ella aumenta el daño ❸.

NIVEL 1

Adrenalina (Pasiva): Aumenta la velocidad de reutilización de habilidad, en función de la cantidad de escudo restante.

Amplio surtido (Pasiva): Aumenta la capacidad máxima de escudo de Zane.

Listo para la acción (Pasiva): Aumenta la velocidad de recarga del escudo, pero también se incrementa la demora en iniciar dicha recarga.

NIVEL 2

Relé cargado (Pasiva): Cuando Zane toca la barrera, aumenta su velocidad de movimiento y de recarga.

Cerebro congelado (Pasiva): Cuando Zane asesta un golpe crítico, es posible que el enemigo acabe ralentizado hasta congelarse por completo.

Mantener el tipo (Pasiva): Cuando Zane sufre daño, obtiene resistencia a ese tipo de daño.

Dar el callo (Pasiva): Zane obtiene regeneración de salud; cuanto menos escudo tenga, mayor será la bonificación.

NIVEL 3

Sin resquicios (Pasiva): La barrera de Zane se convierte en una bóveda que no deja ningún lado al descubierto.

Seguridad total (Pasiva): Aumenta el daño con armas y la precisión mientras el escudo esté activo, y en función de cuánto escudo quede.

Nanitas (o como se llame) (Pasiva): Si está cerca de la barrera obtienes regeneración de salud y velocidad de recarga.

NIVEL 4

Represalia (Pasiva): Si la barrera sufre daño, el daño con armas de Zane aumentará durante unos segundos.

Chupa carísima (Pasiva): Los efectos de estado elemental que sufra Zane durarán menos.

Sírvase frío (Pasiva): Cuando Zane mata a un enemigo, crea una nova criogénica que inflige daño a su alrededor.

Cinto de futilidad (Pasiva): Zane obtiene resistencia al daño no elemental. Tras matar a







un enemigo, el daño elemental pasará a ser no elemental.

Campo disuasorio (Pasiva): Los enemigos que tocan la barrera sufren daño eléctrico y se quedan aturdidos.

NIVEL 5

Nervios de acero (Pasiva): Aumenta la precisión y la estabilidad de Zane. Cuanto más lleno esté el escudo, mayor será la bonificación obtenida.

Mente fría (Pasiva): Cuando Zane congela a un enemigo, el escudo se recarga al instante. Si el escudo está lleno, se recarga la salud. Y si tanto escudo como salud están llenos, se regenera la reutilización de habilidades y su duración.

Refresco (Pasiva): Cuando Zane inflige daño a un enemigo congelado con su arma, recupera salud en función del daño que haya causado.

NIVEL 6

Negación repartida (Pasiva): La barrera de Zane obtiene los efectos del modificador de escudo que tenga equipado.

VIGÍA (ÁRBOL SICARIO)

¡Tu propio dron personalizado! 4 Si pulsas L1 o R1, el Vigía dispara sus ametralladoras en tu punto de mira.

NIVEL 1

Impulso (Pasiva): Zane causa más daños con armas al moverse. Cuanto más rápido se mueva, mayor daño extra.

Calibre gélido (Pasiva): La velocidad de cambio de arma aumenta. El siguiente disparo después de cambiar de arma inflige daño criogénico extra.

Velocidad violenta (Pasiva): Mayor velocidad de movimiento tras matar a un enemigo.

NIVEL 2

Dron de Invierno (Pasiva): Convierte el daño de las armas del Vigía en daño criogénico.

Manos hábiles (Pasiva): Aumenta la velocidad de recarga, durante unos segundos, después de matar a un enemigo.

Dron repartidor (Pasiva): Mientras ataca a los enemigos, el Vigía dejará caer de vez en cuando una granada gratis.

Salvación (Pasiva): Después de matar a un enemigo, las armas de Zane succionan salud durante unos segundos.

NIVEL 3

Campo estático (Pasiva): El Vigía emite un ataque electrostático contra los enemigos cercanos, vaciando sus escudos para llenar el de Zane.

La muerte se avecina (Pasiva): Todas las habilidades son más eficaces y duran más.

Mal viaje (Pasiva): A veces el Vigía dispara un rayo radiactivo, que debilita a los enemigos y fortalece a Zane.

NIVEL 4

Armagebum (Pasiva): El Vigía 4 añade un lanzacohetes a sus armas principales.

Violencia violenta (Pasiva): Cada vez que elimine a un enemigo, la cadencia de fuego de Zane se incrementa durante unos segundos.

Tongo (Pasiva): Después de matar a un enemigo, los siguientes cinco disparos pueden lanzar un proyectil extra.

Artillería todopoderosa (Pasiva): Mantén pulsado L1 o R1 para que el Vigía marque una zona. Tras hacerlo, el dron lanzará una descarga de misiles sobre ese lugar.

NIVEL 5

Bendita mala suerte (Pasiva): Al matar a un enemigo, aumenta la duración de las habilidades de acción de Zane 5.

NIVEL 6

Que me cabreo (Pasiva): Al activar una habilidad de acción, se activan al instante todas las habilidades de muerte. »

» # FL4K





FL4K puede escoger entre varias habilidades de acción, basadas en sus mascotas: equípale con un "dueto" de habilidad y mascota... ¡y a matar! Este personaje puede invocar a varios animales salvajes, que le ayudan en combate.

HORMIGARAÑA CENTURIANA Y ¡AL RAKKTAQUE! (ÁRBOL CAZADOR)

Esta leal hormigaraña 1 hará que FL4K recupere salud. Si mantienes pulsado L1, la hormigaraña atacará a los enemigos. Con ¡Al rakktaque! FL4K lanza dos rakks que se tiran en picado hacia los enemigos.

NIVEL 1

Acechador interplanetario (Pasiva): Cuando FL4K mata a un enemigo, acumula una bonificación al daño infligido, en función del tipo de enemigo.

Sin rastro (Pasiva): Cuando FL4K asesta un golpe crítico, puede recuperar una bala.

Segundas intenciones (Pasiva): Cuando FL4K mata a un enemigo, aumenta la velocidad de recarga. La bonificación es mayor si es por golpe crítico.

NIVEL 2

Emboscada depredadora (Pasiva): Si no hay enemigos cerca, la estabilidad y el daño por golpe crítico aumentan.

Recuento (Pasiva): Cuando FL4K asesta un golpe crítico, se reduce el tiempo re reutilización de la habilidad de acción.

Ojo de cazador (Pasiva): Tiene bonificaciones si lucha contra varios tipos de enemigos.

Hace un rakk que pela (Pasiva): El daño de los rakks se convierte en daño criogénico.

NIVEL 3

Festín del halconero (Pasiva): El daño de los rakks restablece una parte de la salud.

C4nino doble (Pasiva): Es posible que Rakk lance un proyectil extra por disparo.

Hormigaraña incineradora (Acción): La hormigaraña se convierte en una incineradora que, de vez en cuando, inflige daño ígneo a todos los enemigos que haya en su radio.

NIVEL 4

Hormigaraña condesa (Acción): La hormigaraña se convierte en una condesa con daño corrosivo. También hace que FL4K regenere salud y reciba menos daños.

La caza más peligrosa (Pasiva): Si FL4K mata a un enemigo Cabronazo, aumentarán el daño y la estabilidad. También recibirá una suma de dinero.

Caza mayor (Pasiva): Las habilidades del árbol Cazador son más eficaces y duran más.

Desbandada (Pasiva): FL4K lanza un rakk adicional 2.

NIVEL 5

Rakkceleración (Pasiva): La velocidad de reutilización de los rakks aumenta con una carga adicional para invocarlos.

Sombra galáctica (Pasiva): FL4K inflige más daño por golpe crítico, y es menos probable que los enemigos le ataquen.

Cosecha fúnebre (Pasiva): Aumenta el daño con armas y el daño de la habilidad de acción que FL4K tenga equipada.

NIVEL 6

Megávoro (Pasiva): FL4K puede asestar un golpe crítico con armas, en cualquier parte del cuerpo de los enemigos.

COMPAÑERO JABBER Y EVANESCENCIA (ÁRBOL ACECHADOR)

FL4K invoca a un jabber armado con una pistola, que aumenta su velocidad de movimiento. Presiona L1 para que lance un barril radiactivo a los enemigos. Con Evanescencia, FL4K se vuelve invisible. Cada disparo invisible es un impacto crítico.



NIVEL 1

Sistema autorreparador (**Pasiva**): Aumenta la salud máxima de FL4K y la regenera de manera constante.

Al ataque (**Pasiva**): Reduce el tiempo de reutilización de habilidades y aumenta el daño del ataque de la mascota.

Ataque furioso (**Pasiva**): Después de disparar a un enemigo, aumenta la estabilidad y el daño de las armas.

NIVEL 2

Sobreaceleración (**Pasiva**): Aumenta la cadencia de fuego. Después de recargar, aumenta aún más.

Amiguitos a muerte (**Pasiva**): La mascota comparte con FL4K el doble de regeneración de salud.

Ansias por impresionar (**Pasiva**): Matar a un enemigo reduce el tiempo de reutilización de la habilidad de acción.

Guerrillas en la niebla (**Pasiva**): La habilidad Evanescencia no acaba después de atacar, pero se reducen su duración y el daño por golpe crítico.

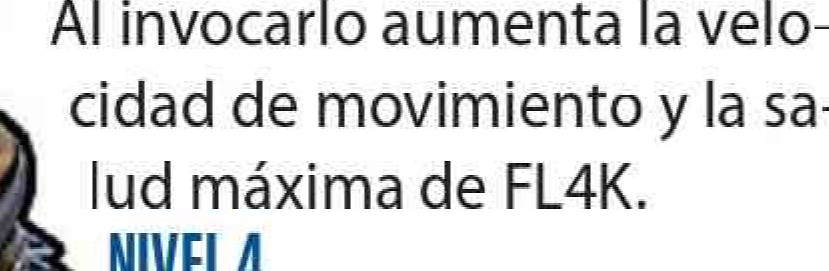
NIVEL 3

No es de mi "circonvencia" (**Pasiva**): al agotarse Evanescencia haya acabado, la mascota de FL4K provocará a los enemigos cercanos para llamar su atención 3.

Lame las heridas (**Pasiva**): La mascota de FL4K le ayuda si está en modo Lucha por Vivir.

Date la vuelta y a correr (**Pasiva**): Regenera salud y gana reducción de daño, más daño con armas y cadencia de fuego.

Jabber mazado (**Acción**): El jabber es ahora un mazado con escopeta.



Al invocarlo aumenta la velocidad de movimiento y la salud máxima de FL4K.

NIVEL 4

Jabber pistolero (**Acción**): El jabber usa un subfusil. También sube la velocidad y el daño por golpe crítico.



»

» **Máquina oculta (Pasiva):** Cuando un enemigo no tiene un objetivo fijado o está atacando a un blanco diferente, FL4K le inflige más daño.

A todo pelo (Pasiva): Aumenta el daño y la velocidad de movimiento de FL4K, pero sólo si en ese momento tiene más de la mitad de su salud.

Hasta la muerte (Pasiva): La regeneración de salud y la velocidad con Evanescencia aumentan, un poco después de haber acabado la habilidad.

NIVEL 5

Ojo imperturbable (Pasiva): Los impactos consecutivos contra un mismo objetivo aumentan el daño crítico.

Rabia y descansa (Pasiva): Después de matar a un enemigo, FL4K y su mascota regeneran salud unos segundos.

NIVEL 6

El poder interior (Pasiva): Aumenta en gran medida el daño tanto de FL4K como de su mascota, después de activar una habilidad de acción.

SKAG GUARDIÁN Y EXPLOSIÓN GAMMA (ÁRBOL DOMINADOR)

FL4K invoca a un skag que aumenta su daño. Presiona L1 para que el skag escupa ácido a los enemigos. Con la Explosión Gamma FL4K teletransporta a su mascota para infligir daño radiactivo. La mascota quedará irradiada y aumentará su tamaño.

NIVEL 1

Ferocidad (Pasiva): La mascota de FL4K causa más daño.

Cazador incansable (Pasiva): Incrementa el daño con armas y la duración de la habilidad de acción.

¡Id a por los ojos! (Pasiva): Cuando la mascota ataca a un enemigo, el primer impacto con R3 será un golpe crítico.

NIVEL 2

Frenesí (Pasiva): Cuando la mascota inflige daño, tanto ella como FL4K consiguen una bonificación que aumenta el daño de sus ataques.

¡Muerde! (Pasiva): Cuando la mascota recibe daño, devuelve una parte al enemigo.

¿Quién rescata a quién? (Pasiva): La salud se regenera durante unos segundos cada vez que se recibe daño.

Aroma atómico (Pasiva): Con Explosión gamma activa, la mascota se verá rodeada de un aura radiactiva.

NIVEL 3

Furia empática (Pasiva): Mientras dure Explosión gamma, el daño se incrementa.

Cabeza de un psicópata en una pica (Pasiva): Si FL4K mata a un enemigo, su mascota obtiene más velocidad y daño.

Mente colmena (Pasiva): Si FL4K recibe daño, comparte una parte con su mascota.

Gran skag cornudo (Acción): El skag se convierte en un gran skag cornudo, cargará contra los enemigos y los lanzará por los aires.

NIVEL 4

Skag eridiano (Acción): El skag se transforma en skag eridiano. Genera una singularidad que atrae a los enemigos.

Defensas mutadas (Pasiva): Si la mascota tiene poca salud, obtiene reducción de daño y regeneración de salud.

Grito salvaje (Pasiva): Aumenta las bonificaciones que la mascota proporciona a FL4K.

Aguante (Pasiva): Al matar con Explosión gamma activa, aumenta su duración y el daño de las mascotas.

NIVEL 5

Últimos auxilios (Pasiva): Tras usar Explosión gamma, la brecha permanece abierta mientras dure la habilidad.

Tácticas de manada (Pasiva): Aumenta todo el daño de FL4K y su mascota, así como la salud máxima de ambos.

Un mismo espíritu (Pasiva): Cuando tiene poca salud, FL4K comparte una parte del daño que recibe con su mascota.

NIVEL 6

Dominio (Pasiva): Al pulsar R3, FL4K impone su dominio sobre un enemigo y lo convierte en un aliado temporal.



AMARA

Las habilidad de acción de Amara se basan en sus poderes de sirena. Gracias a ellos Amara puede atrapar enemigos, luchar a distancia o aparecer justo en sus narices. ¡Con devastadores consecuencias!

LANZAMIENTO EN FASE (ÁRBOL ASALTANTE MÍSTICA)

Amara lanza una proyección astral de sí misma, que inflige daño a todo lo que se encuentra en su camino.

NIVEL 1

Pupa (**Pasiva**): Al matar a un enemigo, Amara recibe una bonificación que aumenta el daño de la habilidad de acción.

Mano(s) Rápida(s) (**Pasiva**): Mejora la velocidad de recarga, la de cambio de arma y la velocidad de cambio de modo en el arma.

Tapiz de violencia (**Pasiva**): Al activar la habilidad de acción se acumula Subidón, que mejora el efecto de estado.

NIVEL 2

Celeridad (**Pasiva**): La velocidad de recarga de Amara aumenta por cada acumulación de Subidón. Al consumir las acumulaciones la bonificación total también se incrementa.

Trascendencia (**Pasiva**): Tras activar la habilidad de acción, Amara obtiene más precisión y daño por golpe crítico.

Infatigable (**Pasiva**): Aumenta la velocidad de reutilización de la habilidad de acción que tenga equipada Amara.

Extracción anímica (**Pasiva**): Amara convierte en salud una parte del daño causado por su habilidad de acción.

»

» **NIVEL 3**

Sosiego mortal (Pasiva): Los enemigos dañados por la habilidad quedan fijados en fase.

Ascensión (Pasiva): Todos los aumentos de habilidad de acción son más eficaces.

Liberación (Acción): Amara lanza una proyección astral de sí misma. Al atacar emite proyectiles elementales.

NIVEL 4

Reverberación (Acción): Proyección astral que ataca a su paso. El daño aumenta por cada enemigo que golpee.

En reposo (Pasiva): Mejora la cadencia de fuego y el tiempo de carga de Amara.

Exposición (Pasiva): Los enemigos sufren más daño, después de haber sido golpeados por la habilidad de acción que Amara use en ese momento.

Ira (Pasiva): Amara causa más daño con armas. El efecto aumenta se incrementa al activar la habilidad de acción.

NIVEL 5

Tandava (Acción): Amara lanza una proyección astral que, al impactar contra un objetivo, explota y daña a todos los enemigos cercanos.

Despertar (Pasiva): Las acumulación de Subidón de Amara son más eficaces.

Retazo (Pasiva): Cada vez que Amara mata a un enemigo, un proyectil guiado sale hacia otro enemigo para causarle daño elemental.

NIVEL 6

Avatar (Pasiva): Amara puede activar la habilidad de acción mientras ésta se recarga. También se aumentan las acumulaciones de Subidón.

AGARRE EN FASE (ÁRBOL PUÑO DE LOS ELEMENTOS)

Amara invoca un puño gigante que emerge del suelo e inmoviliza al objetivo ❶.

NIVEL 1

Ánima (Pasiva): Los efectos de estado infligen más daño y duran más, sobre todo los de la habilidad de acción.

Pulso firme (Pasiva): La estabilidad del arma y la precisión de Amara aumentan.

Infusión (Pasiva): Convierte una porción del daño infligido en daño elemental para la habilidad de acción.

NIVEL 2

Fuego anímico (Pasiva): Convierte el daño de la habilidad de acción en daño ígneo.

Fuego incontrolado (Pasiva): Al aplicar un efecto de estado sobre un enemigo, se puede propagar a otro.

Puño iluminado (Pasiva): Los ataques cuerpo a cuerpo causan más daño y se imbuyen con daño elemental.

Tempestad (Pasiva): Amara causa un daño elemental mayor, sobre todo eléctrico.

NIVEL 3

El puño eterno (Acción): Amara invoca un puño gigante. Cada vez que aniquile a un enemigo agarrado, un nuevo puño atrapa a otro objetivo.

Pavor (Pasiva): Tras agarrar a un enemigo, el daño con armas aumenta unos segundos.

Atracción (Acción): Amara crea una singularidad que atrae a los enemigos.

NIVEL 4

Lazos que unen (Acción): Amara invoca un puño gigante que inmoviliza al objetivo. Los enemigos cercanos quedan enlazados y comparten el daño de dicho objetivo.

Catarsis (Pasiva): Cuando Amara mata a un enemigo con efecto elemental, el cadáver explota e inflige ese daño elemental, afectando a los enemigos que estén en su radio.

Pozo sin fin (Pasiva): Aumenta el tamaño del cargador de todas las armas elementales que esté usando Amara.

Indiscriminación (Pasiva): Las balas de Amara que logren impactar pueden rebotar y dañar a enemigos cercanos.

NIVEL 5

Puño gana a todo (Acción): Amara invoca un puño gigante que inmoviliza al enemigo. Después, varios puños aparecen para aporrear toda la zona.







Sustento (**Pasiva**)**:** Amara succiona vida cuando inflige daño elemental con su arma. La tasa de salud que recupere depende del daño causado.

Confluencia (**Pasiva**)**:** Cuando Amara aplica un daño elemental sobre un enemigo, es posible que lo electrocute ❷, le prenda fuego o lo derrita.

NIVEL 6

Expresión enérgica (**Pasiva**)**:** Las armas causan daño elemental extra, según el elemento de la habilidad de acción.

GOLPETAZO EN FASE (ÁRBOL MATONA)

Amara salta, da un golpetazo contra el suelo, inflige daño a los enemigos y lanza a los pobres incautos por los aires.

NIVEL 1

Germinación (**Pasiva**)**:** Aumenta la salud máxima.

Espacio personal (**Pasiva**)**:** Los disparos de Amara causan daño extra, que será mayor cuanto menor sea la distancia con respecto al enemigo.

Claridad (**Pasiva**)**:** Amara regenera salud de manera constante. Cuanta menos salud tenga, mayor será la regeneración.

NIVEL 2

Fiera de la plaga (**Acción**)**:** Convierte el daño de la habilidad de acción de Amara en daño corrosivo.

Mano(s) amiga(s) (**Pasiva**)**:** Tras usar su habilidad de acción, los brazos de Amara permanecen activos y la protegen.

Samsara (**Pasiva**)**:** Cada vez que Amara cause daño con su habilidad de acción, acumula una bonificación de daño y regeneración de salud.

Tratado armamentístico (**Pasiva**)**:** Amara causa más daño de dispersión y aumenta su resistencia a dicho daño.

NIVEL 3

Fractura (**Acción**)**:** Amara invoca una fila de puños que brotan del suelo e infligen daño a los enemigos frente a ella.

Concienciación (**Pasiva**)**:** Cada vez que Amara sufra daño, acumula una bonificación que mejora la demora del escudo y su velocidad de movimiento.

Encuentra tu centro (**Pasiva**)**:** Aumenta el daño cuerpo a cuerpo y el alcance del mismo.

Vigor (**Pasiva**)**:** Al matar a un enemigo con la habilidad de acción, la velocidad de movimiento se incrementa.

Revelación (**Acción**)**:** Al dañar enemigos, la habilidad de acción crea una nova.

NIVEL 4

Una con la naturaleza (**Pasiva**)**:** Amara mejora su salud máxima. También aumenta la resistencia al daño elemental de su habilidad de acción.

Perdición (**Acción**)**:** Amara pega un salto y dispara un rayo elemental hacia abajo, seguido de un golpetazo.

NIVEL 5

Predica con el ejemplo (**Pasiva**)**:** Cuando un enemigo hace daño a Amara, ésta le lanza automáticamente un orbe de energía con daño elemental.

A puñetazo limpio (**Pasiva**)**:** Cuando Amara inflige daño cuerpo a cuerpo, el daño de la habilidad de acción y el de las armas se incrementan ❸.

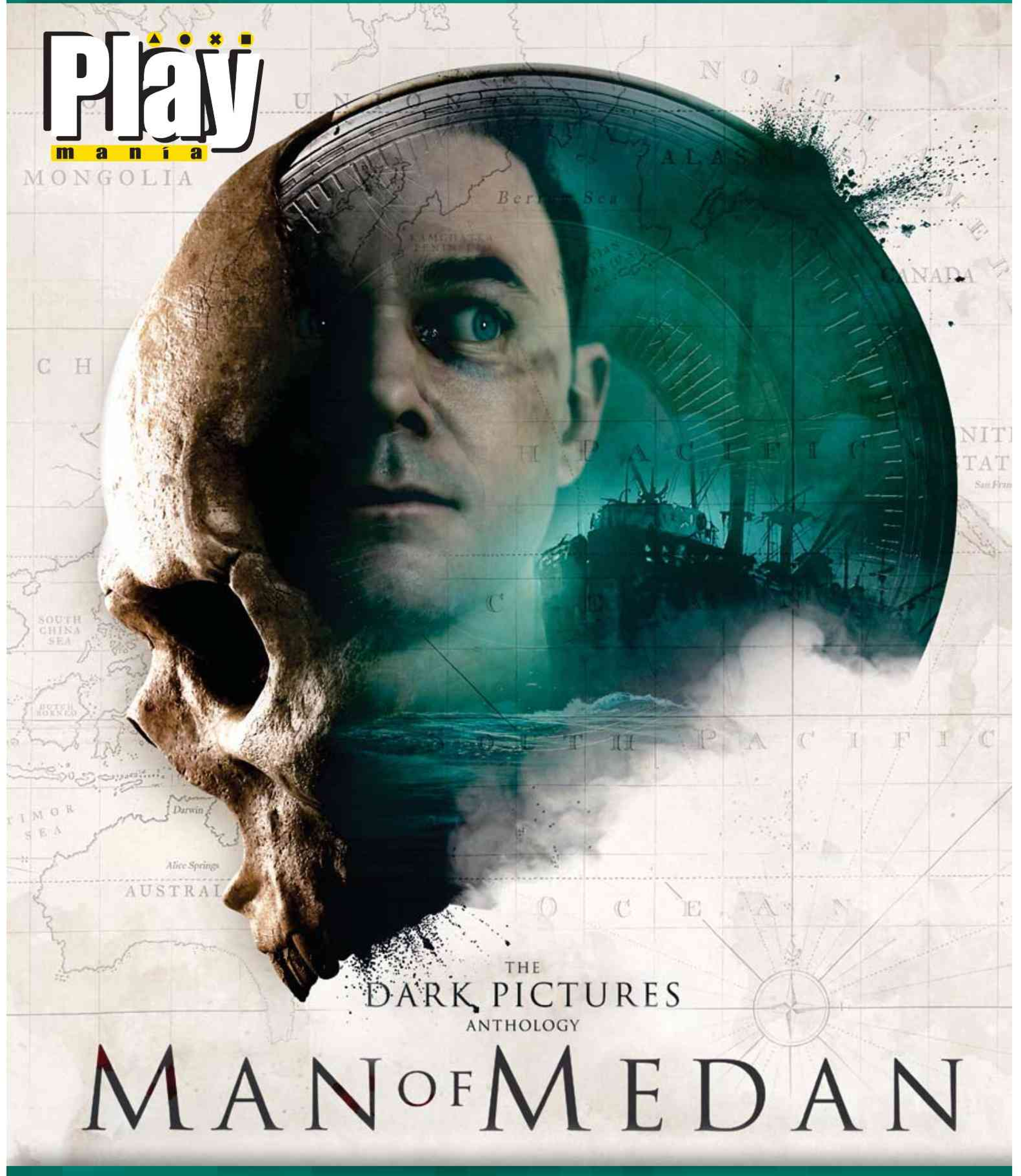
Ángel guardián (**Pasiva**)**:** Cada vez que Amara entre en Lucha por vivir, obtiene al instante una Segunda oportunidad, restablece su salud y genera una nova elemental.

Encanto (**Pasiva**)**:** Los enemigos dañados por la habilidad de acción quedan confundidos y atacan a sus propios aliados.

NIVEL 6

Bombardeo (**Pasiva**)**:** Al pulsar R3, Amara arremete a corta distancia y realiza un ataque elemental especial.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Consigue el mejor final | Todas las muertes | Trofeos

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento
Stick Derecho: Escoger respuesta o elección
L1: Menú del juego
R2: Coger, abrir
R2 + Stick Derecho: Investigar
✖: Usar/Interactuar
▲/●/■/✖: Quick Time Events
TouchPad: Menú del juego



CONSEJOS BÁSICOS

Elige tu propia aventura

- **El desarrollo de *Man of Medan*** se basa en la toma de decisiones, las cuales determinan cómo evoluciona el argumento. Cada momento clave del juego puede dar lugar a distintas variaciones, conversaciones alternativas, nuevas escenas y, lo más importante: a uno de los varios finales que tiene el juego. Todo ello dependerá tan solo de tu elección.
- **Las decisiones nunca son evidentes:** tomar la elección más racional puede tener consecuencias funestas, y al contrario. Debes guiar tu "brújula moral" pensando en lo que beneficie más no sólo a tu personaje, sino a todo el grupo.
- **Todas las decisiones tienen consecuencias permanentes:** no puedes "continuar" o reiniciar. Sólo podrás repetir capítulo una vez termines el juego y desbloquees dicha opción.
- **Además de decisiones también vas a afrontar Quick Time Events ❶.** Tienes que pulsar cuanto antes los botones indicados en pantalla para salir de un apuro. A veces no pasará nada si fallas: por ejemplo, al forcejear con los piratas durante el secuestro en el yate. Pero también habrá momentos en que hacer mal el QTE conduce a la muerte, ya sea inmediata o al avanzar en el juego.
- ***Man of Medan* también tiene un componente de investigación.** Examina documentos, lugares y objetos ❷; de ese modo podrás reunir las piezas sobre qué ha pasado de verdad a bordo del Ourang Medan. Además, encontrar ciertos objetos influye en el desenlace.

¿Cabeza o Corazón?

- **Cuando tengas que tomar decisiones o escoger una contestación,** verás que a veces se pueden dividir en dos categorías: Cabeza y Corazón .
- **Las decisiones de Cabeza están ilustradas por la imagen de un cerebro.** Son las decisiones más racionales y meditadas; pero tomarlas puede generarte la enemistad de otros personajes. ¡Elige con cuidado!


❶


❷

Las decisiones de Corazón tienen un dibujo de dicha forma. Son elecciones más instintivas y sentimentales; y permiten mejorar tus relaciones con el resto de protagonistas.

Rasgos de personalidad

- **Cada personaje de *Man of Medan* tiene unos rasgos que le definen:** Ingenio, Sinceridad, Envidia, Valor… A su vez, los rasgos influyen en sus relaciones con los otros personajes.
- **Los rasgos varían en función de las decisiones que tomes o las respuestas que elijas.** Por ejemplo, Brad puede sentirse más valiente si le apoyas en los diálogos, o bien volverse más receloso si dudas de él.
- **Tanto los rasgos como las decisiones influyen sobre el desarrollo del juego.** Los cambios en los rasgos (o la aparición de nuevos rasgos) dan lugar a nuevas opciones de diálogo, y pueden incluso cambiar las escenas que veas.

Rumbos y Muertes

- **Los Rumbos son momentos clave del juego, que determinan en gran medida su desarrollo.** Un ejemplo es si Alex se declara a Julia, y si ésta acepta su proposición o no. Los Rumbos aparecerán en pantalla, indicándote así que estás en una decisión crucial que determina varias ramificaciones posibles.



- **Al contrario que en otros juegos, la muerte es permanente en *Man of Medan*.** Si por una mala elección tu personaje muere, el juego seguirá adelante con los personajes que permanezcan con vida. El objetivo es llegar al final con todos vivos y así poder desbloquear el Final Bueno; pero tú decides qué desenlace ver… ¡Y con cuántos supervivientes!
- **Eso sí: que la muerte sea definitiva no implica que sea "única".** Los protagonistas pueden morir de muchas y variadas formas, y el juego te invita a descubrirlas todas. Para ello tendrás que haber terminado la historia al menos una vez. Luego, puedes volver a jugar *Man of Medan* por completo, o bien elegir capítulo para tomar decisiones diferentes.

Cuadros y Presagios

- **Durante el juego encontrarás una serie de pinturas, con marcos negros y blancos.** Al analizar estos cuadros (3) podrás acceder a información valiosa, aunque un tanto críptica.
- **Analiza un cuadro con X y podrás acceder a su Presagio.**



El Presagio es una secuencia corta, que muestra la consecuencia posible de una decisión. Por ejemplo, podrás ver la muerte de un personaje en determinadas circunstancias.

- **El Presagio no tiene contexto y puede ser difícil de interpretar.** Por suerte, todos los Presagios que desbloquees son accesibles desde el menú del juego, así que puedes consultarlos tantas veces quieras para desentrañar sus secretos.

El Conservador

- **Este misterioso personaje sirve como "conductor" del juego,** así como de la antología *The Dark Pictures.* De vez en cuando hará balance de tus progresos y te dará una serie de informaciones enigmáticas.
- **En ocasiones puedes pedirle ayuda al Conservador (4).** Pero ten esto en cuenta: sus pistas son tan enigmáticas como casi todos sus comentarios.
- **Presta atención a lo que te diga el Conservador.** A pesar de ser "enrevesado", este anfitrión te desvelará las claves del argumento y de momentos cruciales del juego.

»

PASO A PASO

NOTA: esta guía tiene como objetivo ver el Final Bueno del juego, que es aquél en el que todos los protagonistas sobreviven y escapan con vida. ¡Pero tú decides el curso de esta historia!

Mercado Chino

Este prólogo sirve como toma de contacto. Cuando te sientes a que te lean la fortuna, puedes escoger entre Dragón (Corazón) o Bambú (Cerebro). Una u otra elección determina qué tipo de decisiones vas a tomar en el resto del juego, aunque a la hora de la verdad no influyen demasiado. Tras escoger ficha, puedes pedirle que te hable de tu hijo o sobre tu futuro. Ahora, supera el QTE del muñeco de entrenamiento (1): golpea en la retícula y esquiva sus golpes, pulsando los botones en pantalla. ¡Hazlo bien y recibirás un Trofeo! Joe se despierta en la enfermería: para poder salir necesitas la llave, y está en la taquilla de la izquierda. Sal y avanza por el pasillo para entrar en el calabozo. No pases por alto el informe sobre la mesa y el documento que hay justo enfrente, en otra mesa. De vuelta al pasillo, supera el QTE para controlar los nervios: pulsa X justo cuando veas el "latido" en pantalla, de dos en dos. Ve tras tu amigo y abre la puerta del fondo, haciendo fuerza con Cuadrado. Sigue a Charlie a la bodega inferior. Tras la secuencia, apunta tu arma y abre fuego con R2.

El Duke

¡Hora de conocer a los chicos! Durante la conversación entre los hermanos, elige estas respuestas para desbloquear el rasgo Envidia en Brad:

- **"Tenía que trabajar" (RESENTIMIENTO)**
- **"Me han invitado" (ACUSACIÓN)**

Para "suavizar" un poco el ambiente, ahora elige las respuestas más amables:

- **"No debe ser fácil" (EMPATÍA)** (2)
- **"Haz caso a tu instinto" (AFECTIVIDAD)**

Es el turno de Conrad y Brad. Acepta tomarte una cerveza: ¡verás qué divertido más tarde! Cuando te pregunte si has buceado, debes contestar con **"Nunca" (DESÁNIMO)**.

Pecio

El barco se pone en marcha y pasas a controlar a Alex. En la siguiente conversación debes elegir las contestaciones **"Brad ha hecho los deberes" (OPTIMISMO)** y **"¿Nada de bucear?" (DECEPCIÓN)**. Si hablas con Conrad podrás ver las imágenes de la cámara submarina, las cuales muestran el pecio que vais a explorar (3). Después, habla con tu novia, Julia, y elige estas respuestas:

- **"¿Necesitas ayuda?" (INTERÉS)**
- **"¡Una fortuna con este viaje!" (APOYO)**

Ahora debes charlar con Fliss, la capitana. Lo mejor es que elijas las respuestas **"Siento lo de antes" (CORTESÍA)**, **"He buceado en un par de pecios" (CONFIANZA)** y **"¿Quién lo va a saber?" (AGRESIVIDAD)**. Si te apetece, puedes examinar


1


2


3

la estación meteorológica, a la derecha de Fliss. En el interior del barco, sobre un mueble, tienes su licencia de la capitana. Y en el camarote está el equipaje de Julia, por si quieres echarle un vistazo. ¡Ah! No pases por alto el cuadro del interior del barco, pues desbloquea el **Presagio "Soltando lastre"**. Por último, habla con Brad, que descansa en su camarote. Elige contestarle **"No te preocupes" (EMPATÍA)**. Toca regresar a cubierta para hablar con Julia. Elige **"Gracias por ponerme en mi sitio" (AGRADECIMIENTO)** y no te olvides de coger el bastón eléctrico ❹.

Inmersión

¡Al agua patos! Mientras Julia y Alex se zambullen, Fliss charla con Conrad. Puedes mantenerte formal con la respuesta **"Paso, tengo que estar pendiente (REPROCHE)**. Pero si quieres tontear un poco con él, elige **"Claro, ¿por qué no?" (TRANQUILIDAD)**, **"Es largo de contar" (HUMILDAD)** y **"Muy amable por tu parte" (AGRADECIMIENTO)**. Examina el panel junto al timón y habla por radio, mostrando **INTERÉS** y **AGRADECIMIENTO.** Ahora, entra en el barco. En un cajón tienes una carta de embargo para Fliss. Aprovecha para guardar tu licencia en un cajón. Puedes examinar la pintura del Presagio que vio Alex, pero con Fliss no surge efecto. En cambio, tienes otro cuadro distinto en el camarote de la izquierda: échale un vistazo para desbloquear el **Presagio "Levando anclas"**. Ve a ver cómo se encuentra Brad y escoge estas respuestas en el diálogo:

- **"Estás de vacaciones" (EMPATÍA)** ❺
- "**¿Qué sabes?" (INDAGACIÓN)**
- **"¿Qué otras inmersiones han hecho?" (SORPRESA)**

De vuelta en cubierta, habla con Conrad. Dile si está aprovechando su tiempo de relax **(TRANQUILIDAD).** Luego contesta "El carisma no es uno de ellos" **(BROMA)** y **"Debo vigilar la inmersión, pero…" (AMOR)**, que desbloquea otro Trofeo. Usa la radio y prepárate: se acercan problemas. Debes escoger estas respuestas:

- **"No son guardacostas" (INQUIETUD)**
- **"Cállate y yo me encargo" (SEGURIDAD)**
- **"¡Hay buzos en el agua!" (PREOCUPACIÓN)**

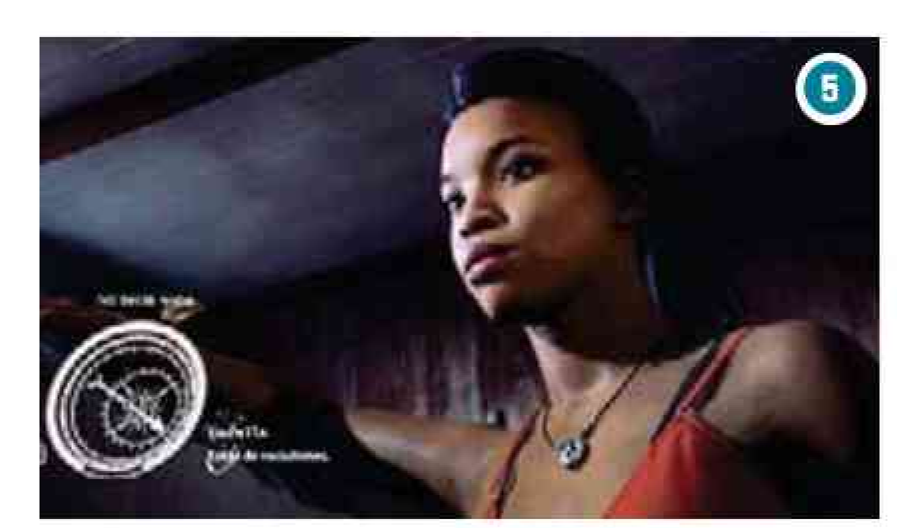
Intrusos

La acción pasa a los novios submarinistas. Manejas a Julia: ten cuidado y pulsa Cuadrado en cuanto aparezca, para evitar cortarte. Ve detrás de Alex. Si sigues avanzando por la izquierda, podrás acceder al **Presagio "Por la boca muere el pez"**. ¿Te atreves a examinar el hueco? Responde **"Vive la vida" (FRIVOLIDAD)**; una vez dentro, pulsa Cuadrado para que no se te escape el **Plan de vuelo**. Tranquiliza a tu novio con **"Estoy bien" (SERENIDAD)**. Buceando hacia la derecha puedes encontrar una bala antiaérea y, al ir por la izquierda, examina el bote salvavidas. En la cabina puedes mover los mandos del avión ❻. En la siguiente zona puedes analizar un cadáver, y también encontrarás un portarretratos. ¡Toca regresar! Cuando Alex se te declare, escoge estas respuestas:

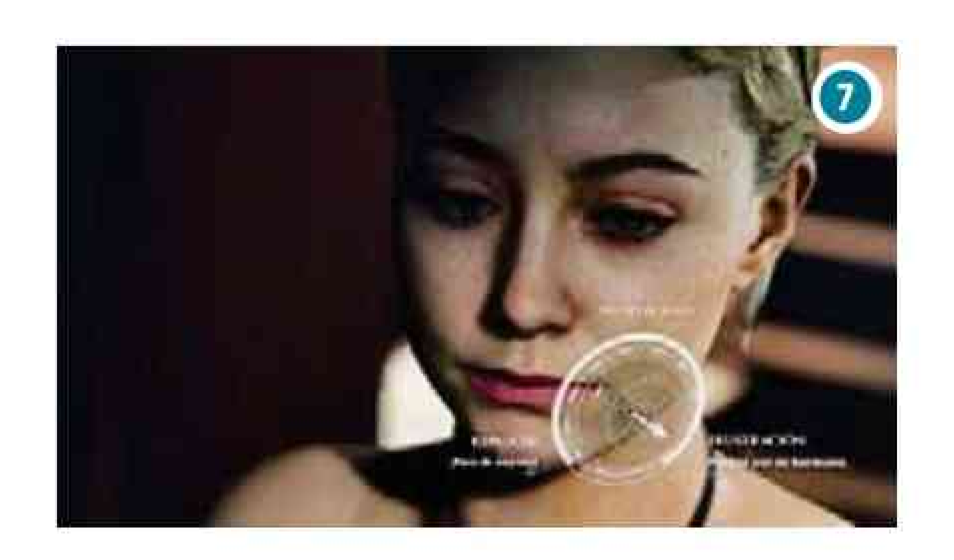
- **"¡Casi morimos!" (ESPANTO)**
- **"¡Sí!" (AMOR)**

»


❹


❺


❻







» Parece que algo va mal en la superficie, pero antes de salir debéis esperar un tiempo de descompresión. Por tanto, escoge las respuestas **"Joder… Sí, es verdad" (CUIDADO)** y "Esto tarda demasiado" (RETICENCIA). Nosotros nos la jugamos con la segunda y escogimos **"A la mierda, me voy" (PÁNICO)**. Ya en la superficie, responde **"¿Por qué le pagáis al océano?" (ESTUPOR)**.

Historias de fantasmas

La pandilla se reúne en cubierta. Cuando controles a Julia, escoge estas respuestas:

- **"Me quedo con mi apellido" (FIRMEZA)**
- **"No, claro que no" (CALMA)**
- **"El dinero no importa" (DISCULPA)**
- **"Te quiero" (DEVOCIÓN)**

Habla con Fliss elige la respuesta más diplomática (**"Perdón por mi hermano"** 7). Ve a tu camarote para examinar tu mochila; también puedes coger la cámara digital (en cubierta) y examinar las fotos del pecio. Al reunirse todo el grupo, te conviene tener cuidado si te ofrecen cerveza:

- Si esperaste el tiempo de descompresión, **"¡Cerveza en punto!" (TRANQUILIDAD).**
- Si no esperaste lo suficiente, recházala con **"Mejor sigo con el H2O" (CUIDADO).**

Disfruta de la historia de miedo de Brad. Puedes animarle con estas respuestas:

- **"Oigámosla" (APOYO)**
- **"¡Chsss!" (FASTIDIO)**
- **"Deberías maquillar los hechos" (PROVOCACIÓN)**
- **"¡Gran historia!" (AGRADECIMIENTO)**

Secuestro

No te preocupes demasiado por los QTEs, ya que llevas las de perder. A continuación, aprovecha esos segundos para quitar mordazas y desatar a quien puedas. Cuando el líder pirata saque a Conrad a cubierta, no "metas la pata" o acabarás mal 8. Responde así:

- **"¿Qué quieres?" (SERIEDAD)**
- **"¡Por favor, para!" (AGITACIÓN)**
- **"Vale" (SUMISIÓN)**

Cuando hables con Alex tienes que contestarle **"No, pero seguro que está bien"**. Atento porque este momento es crucial. Primero, debes responder con optimismo (**"Puedo hacerme con el bote"**). En el QTE debes golpear justo a los siete segundos, para que el trueno amortigüe el ruido al romper la ventana. Con Conrad en el exterior, completa el QTE para mantener la calma. Si quieres poner a salvo a Conrad, elige **Escapar**. Arranca el motor con Círculo y esquiva los disparos con Triángulo 9. Si prefieres que se mantenga con el grupo, tu elección ha de ser hacerte con el cuchillo y completar el QTE. Elige **Coger** y esta escena llegará a su desenlace.

Tormenta

Durante la conversación mantén la calma, responde a las insinuaciones de Alex con **"¿Cómo te atreves?" (CÓLERA)**, y supera el QTE. Cuando te obliguen a hablar por radio, no caigas en la tentación de pedir ayuda: responde **"¿Cómo pinta la tormenta?" (SUMISIÓN)** y **"No pasa nada" (CALMA)**. Cuidado con las embestidas de las olas: pulsa los botones indicados para evitar caer al mar. Ayuda a Julia y contesta **"Podría ayudar" (OPTIMISMO)**.

Barco abandonado

Una vez entres en el barco, permanece siempre atento a cualquier objeto con el que puedas interactuar: de ese modo conocerás más información sobre lo ocurrido a bordo. Ahora, sigue por el pasillo y cruza el camarote de las literas. Coge la **Nota del guardia de servicio**, sobre las cajas de madera. Continúa avanzando.

Atrapados

Los piratas os encierran en un camarote. Enciende el candil y, durante la conversación, responde con **Seguridad**. Haz caso a tu instinto sobre el oro manchú **(CORAZONADA)**. Puedes encontrar varios objetos: **un periódico de 1947**, sobre una mesa; un cuadro con otro **Presagio**; y **la carta del soldado Miller**. Si estás manejando a Fliss, responde **"Una sensación extraña" (DESAZÓN)**, **"Les oí hablar del oro manchú" (SERIEDAD)** y **"Tenemos que buscar cómo salir" (ENTUSIASMO)**. La salida la encontrarás al mover la cómoda de la derecha. Mientras Alex golpea la rejilla, distrae a los piratas. Antes de escapar, vuelve a colocar la cómoda en su sitio.

Una salida

Has escapado... por ahora. Examina los camarotes para recabar información, sin pasar por el alto el documento **Rotación de guardias**. Echa un vistazo al mapa de la pared y luego entra en los lavabos, a la izquierda. Allí encontrarás la carta del soldado Reed. Sigue por el pasillo tras Julia (o bien tras Alex si estás controlando a Conrad). En el otro extremo puedes examinar el Cuaderno de bitácora del ingeniero. Sigue hasta otro camarote con literas y busca un Diario, sobre la mesa. Si abres la alacena te llevarás un buen susto. No te olvides de ver el cuadro de la taquilla, para desbloquear así el **Presagio "En el horizonte".** Una vez en la bodega, tendrás la oportunidad de recuperar la tapa del distribuidor: ¡a por ella! Cuando Fliss esté en peligro debes alertarla.

Ataúdes

El grupo se divide. Antes de seguir al resto, ve a la habitación con la puerta de reja y examina el memorándum sobre la mesa. Después, continúa hasta llegar a las cocinas. Coge el cuchillo para obtener el **Trofeo "El hombretón del campus"**. En la pizarra puedes leer el Horario de comidas. ¿Quieres un susto? Examina el armario. Evítale a Julia el sofocón respondiendo **"No es nada"**. Tras salir de las cocinas, entra en la habitación de las camas y busca el Diario. También encontrarás un cuadro a la izquierda, que te muestra el **Presagio "Contra viento y marea"**. Cuando Julia se inquiete, dile que se tranquilice **(FASTIDIO)**. Pronto llegarás a la bodega de los ataúdes: responde **"Da asco" (APOYO).** Puedes examinar los féretros para ver la placa de uno de ellos. Cuando analices el ataúd abierto elige **"¿Es humano?" (CONMOCIÓN)**. Si sigues al fondo, pasa un poco de miedo examinando el altar. Avanza hasta llegar a otro camarote, donde puedes echar un vistazo al cadáver. ¡BUH! Continúa hasta la enfermería, repleta de cosas tétricas que revisar. En el quirófano puedes leer los **Resultados del electrocardiograma**. Cuando hables con Julia, pídele **Silencio**.

Danny

Manejas ahora a Fliss, que está siendo vigilada por el pirata oriental. Examina el gorro con el nombre del barco, y después echa un vistazo al cadáver. Más adelante hay un cuadro con el **Presagio "Maremágnum"**, pero por ahora no puedes mirarlo. Sigue hasta que el pirata "desaparezca", momento en el que ya puedes ir a examinar el cuadro. Retoma el pasillo y sigue hacia adelante. En el cruce avanza hasta llegar al hangar; lo reconocerás porque es donde estuviste en el prólogo. »

» Atención: te llevarás un sobresalto si vas por el camino de la izquierda. Por el de la derecha llegarás a un "fiambre": debes coger su cuchillo. Puedes examinar otro cadáver y ver sus **placas identificativas**. Avanza hacia la próxima puerta.

Búsqueda

¡Parece que Brad hizo bien escondiéndose! Tras entrar en el barco, examina el documento del atril. Sigue por la derecha y encontrarás la pulsera que perdió Julia. Vuelve sobre tus pasos y avanza hasta las escaleras. Ve por la derecha. Avanza hasta el final del pasillo y entra en la habitación de la derecha, para examinar un mensaje sobre la cama. De vuelta al principio del pasillo, entra en la sala con la pila de cadáveres. La siguiente habitación está llena de taquillas: abre la de la derecha. ¡Susto! Si la abres de nuevo conseguirás una **Máscara de gas** (10). Entra en los baños y mantén la calma, superando el QTE de nerviosismo para no ser descubierto. Regresa al pasillo de las taquillas y sigue hasta el fondo. Ya que estás ahí, puedes examinar los posters y el formulario que hay en la ventanilla. ¿Ves esa abertura sobre la puerta? Debes pasar por ahí. Antes, sigue por la derecha y abre la puerta por medio de un QTE. Aquí encontrarás la **Nota sobre los candados.** Regresa al pasillo y empuja la caja para pasar por el hueco sobre la puerta. ¡Otro pasillo! Entra en la sala de la derecha y examina el cuadro: es el **Presagio "Mar de fondo"**. Sigue por la derecha y avanza hasta los cadáveres; junto al primero tienes las **Notas del operador de radio**. Analiza el segundo cuerpo… ¡Si te atreves! Coge la llave inglesa; luego, vuelve al hueco de la barandilla y déjate caer.

Ritual

Volvemos con Fliss, con quien puedes examinar un casquillo junto a un cadáver. Atención ahora: en el pasillo habrá un momento de mucho peligro (11), con tres QTE que debes superar sin errores. Si lo consigues habrás llegado a la sala de fiestas del barco. Echa un vistazo a la fuente de sangre (¡ugh!), los cráneos y el piano. También tienes un libro diabólico sobre una mesa, en el otro extremo de la sala. A continuación, ve hacia la tarima y entra en la habitación a la derecha. En ella está el cuadro con el **Presagio "Por la quilla"**. Activa la palanca que levanta el telón (12). Si tienes valor, abre el ataúd. Sigue por la derecha y abre la puerta. No pases por alto el documento Fuga química. De vuelta a la sala del piano, ve recto hacia las escaleras. En esa zona puedes examinar los cables rotos y otro cadáver. ¿Recuerdas el libro "chungo"? Si vuelves a leerlo, se habrá convertido en un inofensivo **Manual para buques de carga**.

Presión

Fliss se reúne con Brad y contesta con aprobación. Busca en el suelo el **Informe sobre fantasmas** y trepa a la siguiente sala. No pases por alto la pala rota del suelo. Cuando surja el plan de volver abajo, elige a Fliss con **"Voy yo" (SEGURIDAD)**. Supera los QTEs para abrir esas puertas, pero eso provoca que la sala se inunde.





Para salvar a Fliss 13 tienes que usar la pala rota de antes, y golpear las bisagras. ¡Ojo! Las bisagras, no el candado.

Sumergido

Es hora de volver con Julia y Alex. Cuando la chica caiga al agua, avanza buceando y examina el cadáver. Al recuperar el sentido, verás que Alex está forcejeando contra… ¿Alex? Dile **"¡Sigue!" (ÁNIMO)** para que deje KO al pirata.

Chica ideal

Es el turno de Conrad. Si entras en el camarote de la izquierda podrás ver el Mapa de la planta de depuración. Echa un vistazo por el hueco en la pared, a la derecha del mapa… ¡Menuda sorpresita! En la siguiente habitación, examina el cuadro para desbloquear el **Presagio "Calma chicha".** Echa un ojo también a la botella con el barquito. De nuevo en el pasillo, entra en el camarote de la derecha para leer las **Órdenes de rescate** y la **Circular interna**. Regresa al pasillo y avanza hasta el final, por la derecha. Una vez dentro del comedor, examina el aparador y su contenido, el cuadro del capitán y el candelabro. Cuando intentes abrir la siguiente puerta, la manilla se romperá; coge el candelabro de antes para poder abrirla. ¡Empieza lo bueno! Sobrevive a la "chica fantasma", pulsando de inmediato los botones en pantalla. Salta sobre la pasarela hasta llegar al centro de mando, donde debes esquivar nuevos ataques. Supera otra zona de saltos para entrar en otra sala. ¡Escoge la opción **"Correr"**! Si decides esconderte, tendrás que superar un QTE de nerviosismo. Supera el siguiente QTE para salir a la cubierta y, cuando la mujer fantasmal te acorrale 14, elige **"Conflicto".** Si tienes el cuchillo, no debes acertar al intentar clavárselo o matarás a Fliss.

Venganza

¡Julia y Alex tienen problemas! Sube las escaleras por medio del Quick Time Event. A continuación, escoge la opción de **Saltar**. Cuando hayas superado los siguientes QTE, puedes escapar con **Avanzar** o enfrentarte al pirata. La opción de "salir por patas" es la más segura de las dos. En cambio, si optas por el enfrentamiento, tendrás que afrontar un minijuego de combate. Debes golpear justo en la retícula.

Cubierta abierta

¡Por fin estáis todos juntos! En la conversación intenta averiguar qué está pasando:

- **"¿Dónde está el oro?" (DESCONCIERTO)**
- **"¿Qué ha pasado en este barco?" (INDAGACIÓN)**
- **"Este sitio es muy raro" (SOSPECHA)** 15
- **"¿Dónde está la tripulación?" (DESASOSIEGO)**

SOS

Antes de encontrar la radio puedes examinar la cubierta. No pases por alto el **Casquillo de bala antiaérea**, y si quieres echa un vistazo a los botes salvavidas. Avanza por la derecha y luego recto. En un armario tienes las **Instrucciones de la máscara de gas**. Cuando veas un saliente, ayuda a Fliss a subir. En la pasarela superior tienes que superar un QTE para abrir la puerta de la cabina. »











» Entra y busca el **Cuaderno de bitácora**, es un objeto muy importante, que está sobre una mesa a la derecha. No te olvides del cuadro, pues contiene el **Presagio "A pique"**. Analiza también la carta náutica, en la siguiente sala, así como el **Cuaderno del piloto** sobre la mesa. Entra en el próximo camarote y coge el **Mensaje del operador de radio** 16, junto al cadáver. ¡Por fin, la radio! Dale tus coordenadas al operario y elige **"Estamos en un carguero" (AGITACIÓN)**. Cuando Alex hable con Brad, respóndele **"Si tú dices que puedes hacerlo…" (ÁNIMO)**, obteniendo así el **Trofeo "Hermanote"**.

Abismo

Tras dejarse caer, contesta a Alex "Estamos bien" (ESPERANZA). Avanza junto a Julia a la siguiente habitación, donde tienes el documento Minutos de la reunión (en la caja fuerte). Ve por el pasillo hasta llegar a la enfermería. Puedes examinar la foto del hijo de Joe y el **Historial médico del soldado Patterson**. Sal de ahí y desciende al nivel inferior. En la siguiente zona, busca el **Registro telegráfico** sobre una caja. Luego, avanza por la derecha. Atento a esta encrucijada: si vas todo recto podrás intentar reactivar la energía. Es mejor ir por la derecha y examinar el cadáver. Avanza hasta encontrar el cuadro con el **Presagio "Por la borda"**. Vuelve a la encrucijada, reactiva si quieres la energía y luego continúa por la izquierda. Cuando encontréis el **Recirculador de buceo**, elige **"Cogerlo" (FIRMEZA)**. Supera un QTE de nerviosismo para poder escapar. Si te ves lo bastante rápido, coge las órdenes militares a la derecha del cadáver y el anillo de su mano.

Junior

Empieza por tranquilizarte, superando dos "tandas" de QTEs de latidos del corazón. ¡De la sartén a las brasas! Trata de calmar al pirata 17, por medio de estas respuestas:

- **"¿Por qué no podemos respirarla?" (CURIOSIDAD)**
- **"¡Vale, había algo!" (PREOCUPACIÓN)**
- **"¡No, aguantamos la respiración!" (DESESPERACIÓN)**
- Cuando el pirata se apunte a sí mismo con el arma, ¡no intentes quitársela! Distráele.

Problemas del corazón

Es turno para el resto de la "pandi", manejando a Alex. Supera el QTE de nerviosismo y otro más para saltar sobre los agujeros. Las buenas noticias son que ha encontrado la tapa del distribuidor; la mala es que las ratas están por todas partes. Completa el QTE para conseguir ese objeto; pero si fallas, la tapa se destruirá. En la siguiente sala te espera el "jefe final", pero es mejor que no le plantes cara. Si te enfrentas al monstruo 18, podrías matar a Fliss al propio Alex. ¡Por fin en cubierta! Con todos los piratas "fuera de juego", podréis escapar. Si conservas la tapa del distribuidor saldréis a bordo del Duke of Milan. Pero si se rompió, tienes otra oportunidad: haber hecho que Conrad escapase en la lancha pirata. De ser así, el joven acudirá en vuestra ayuda con una patrulla de rescate. ¡Enhorabuena! Has completado el juego con todos los protagonistas vivos.

FINALES

Capítulos alternativos

Tras terminar el juego, ve a la opción Elegir escena. Selecciona entonces el capítulo **SOS**.

Olson

Para jugar este capítulo Alex debe reemplazar a Brad en la búsqueda del generador, contestando **"Yo me encargo"** . El capítulo **Abismo** lo jugarás con Fliss y Alex. Le sigue **Junior**, que se juega igual que la primera vez. Se activa entonces este nuevo capítulo con Conrad. Cruza el pasillo hasta llegar al hueco de la escalera. Abajo hay una habitación con camas. Junto a las taquillas hay un cuadro con el **Presagio "A Little Hope"**. Ve por el pasillo de la derecha y busca en la taquilla la **Nota sobre los ataúdes.** Sigue avanzando.

Inundado

Ataca al pirata para inmovilizarle durante unos segundos. Después, esquiva sus golpes pulsando los botones en pantalla. Cuando caiga la puerta debes escapar cuanto antes para no morir. ¡Disfruta el final!

Epílogo ¿Y los piratas?

Si tienes la tapa del distribuidor y el grupo escapa en el barco de Fliss, espera después de los créditos. También verás una escena similar si es Conrad quien rescata a la pandilla.

Final Matriarcado (mueren los chicos)

- En el capítulo **Ritual**, espera a que Brad aparezca y mátalo.
- En **La Chica Ideal** debes fallar en los QTE o saltar cuando estés frente al fantasma.
- No cojas el Recirculador.
- En **Junior**, no contestes nada al pirata que te encañona.
- Supera con Julia los capítulos **Olson** e **Inundado**.
- **Julia y Fliss serán las únicas supervivientes.**

Final Patriarcado (mueren las chicas)

- Deja que Fliss se ahogue en el capítulo **Presión**. También puedes cortarle el cuello en **Chica ideal**, cuando Conrad se enfrenta al fantasma.
- Falla el QTE en **Venganza**.
- Completa el resto y **sólo vivirán Alex, Conrad y Brad**.

Final Malo (mueren todos los personajes)

- Asegúrate siempre de escoger elecciones de Corazón.
- Haz que los piratas maten a Conrad en **Tormenta**.
- Coge el cuchillo en **Danny**.
- Apuñala a Brad en **Ritual**.
- Falla los QTEs en **Inundado**.

Final en el que todos viven... para morir

- Encuentra la gorra de Medan en **Danny**, así como el cuaderno de bitácora en **SOS**.
- Reactiva la corriente de la radio en **Abismo**. Regresa a la radio y da el nombre del barco.
- Debes fallar el QTE de **Inundado**. De ese modo no conseguirás la tapa del distribuidor. Todo el grupo morirá cuando aparezca el helicóptero.

Final Atrapados

Para ver este desenlace no debes pedir ayuda por radio, ni encender el generador. El grupo se quedará atrapado, sin agua ni comida. Fliss saldrá a buscar ayuda por su cuenta.

Final Todos a la cárcel

Cuando hables por radio, da tus coordenadas pero no menciones el nombre del barco. El ejército entrará en escena y decidirá silenciaros a todos.

Final Locura

Este final sólo estará disponible si Conrad escapó en la lancha de los piratas. Tienes que encontrar la gorra, pero sin dar las coordenadas por radio. El grupo escapará y Conrad llegará más tarde, se quedará en el barco y perderá el juicio.

Otros finales

Podrás ver variaciones en función de quiénes sigan vivos hasta el final; si conservas la tapa del distribuidor; si te quedas en el barco o intentas escapar… ¡Pruébalos todos! »

» MUERTES DE PERSONAJES

• **Existen muchas formas de morir** en *Man of Medan*. ¡Tantas que necesitarás varias partidas para verlas todas! Cada personaje puede "palmar" en momentos concretos del juego: te detallamos cuáles son y qué debes hacer en cada caso.

Conrad

Tormenta

• Morirás seguro si sales a cubierta mientras los piratas están todavía en ella.

• Si te aciertan sus disparos mientras escapas en la lancha.

Chica ideal

• Morirás si fallas los QTE y caes al huir del fantasma ❶.

• También si saltas cuando te enfrentes al espectro.

Inundado

• Mueres si no escapas a tiempo de la trampa de la puerta

Brad

Ritual

• Puedes confundir a Brad con un demonio y apuñalarle por el error en el estómago.

Presión

• Brad puede morir ahogado si baja en lugar de Fliss, siempre que la capitana no rompa las bisagras de la trampilla.

Junior

• No provoques al pirata o podría dispararte. También mueres si intentas quitarle el arma.

Inundado

• Si Conrad ha muerto, Brad protagonizará este capítulo. Deshazte del pirata en el forcejeo, o si no ambos moriréis.

Julia

Durante todo el juego

• Morirá si no esperaste la descompresión, y si además bebiste alcohol más tarde ❷.

Secuestro

• Si haces que Alex y Conrad ataquen a los piratas, Olson disparará a Julia en el rostro.

Junior

• Si eliges las respuestas equivocadas o si intentas quitarle el arma, morirás.

Alex

Venganza

• Si fallas los QTEs al escapar del enemigo. Tras atrapar a Alex, éste muere degollado ❸.

Junior

• Si le "tocas las narices" al pirata, Alex morirá de un disparo.

Olson

• Evita "auto apuñalarte" en el estómago o morirás.

Inundado

• Jugarás con Alex este capítulo si Conrad ha muerto y dejaste ir a Brad con Julia. Supera el QTE de la puerta o morirás.

Fliss

Presión

• La capitana morirá ahogada si Brad no rompe a tiempo las bisagras de la trampilla ❹.

• Si no logras escapar de los monstruos que surgen del suelo, te partirán el cuello.

Problemas del corazón

• Durante este capítulo final con Alex, si apuñalas al monstruo en el estómago, en realidad estarás matando a Fliss.









TROFEOS

- **No conseguirás todos** los Trofeos en una partida. Algunos requieren que juegues en el modo online cooperativo y en modo Noche de Pelis, el modo para cinco personas).
- **Tras acabar el juego,** elige capítulos para salvar (o matar) a todos los personajes, encontrar los secretos que te falten y completar el resto de Trofeos.

Platino

Parte del barco, parte de la tripulación: Tienes que conseguir todos los trofeos.

Oro

A tu bola: Has completado la Historia individual ❶.
Y no quedó ninguno: ¡No ha sobrevivido nadie!
¿Qué barco fantasma ni qué niño muerto? Encuentra todos los cuadros del juego.
Secretos, mentiras y conspiraciones: Encuentra todos los secretos.
Este muerto está muy vivo: ¡Han sobrevivido todos!
Trabajo en equipo: Has completado la Historia conjunta.

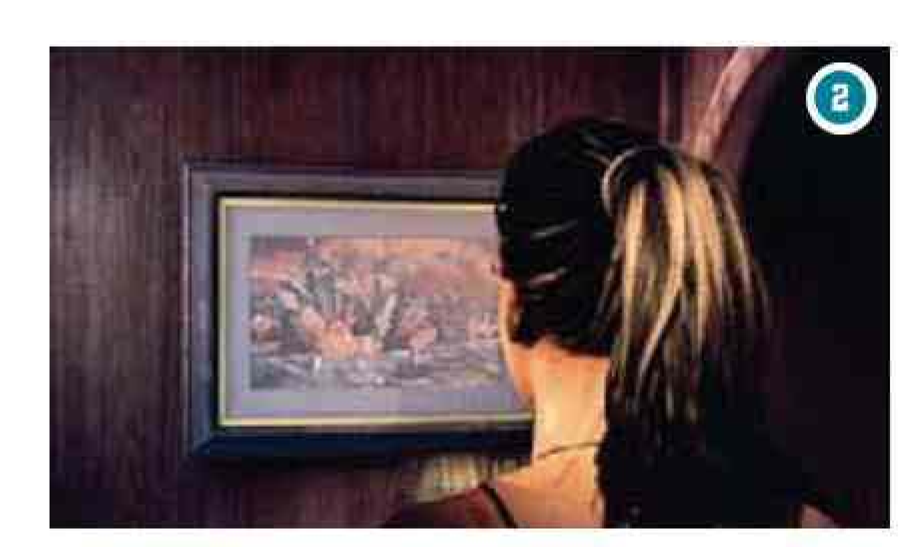
Plata

Muchas muertes en una noche: Encuentra todos los cuadros con marco negro ❷.
Patriarcado: ¡Solo han sobrevivido los hombres!
Matriarcado: ¡Solo han sobrevivido las mujeres!
Futuros posibles: Encuentra todos los cuadros que tienen un marco blanco.
Hermanote: Has maximizado la relación de Brad y Alex.
El roce hace el cariño: Has maximizado la relación que hay entre Conrad y Fliss.
Tortolitos: Has maximizado la relación de Alex y Julia.

Bronce

Como la peli aquella del barco: Has completado la historia en modo Noche de pelis.
Dar cera, pulir cera: Derrota al muñeco de entrenamiento.
Como las balas: Has superado 10 QTE seguidos.
No se lo cuentes a nadie: Encuentra 25 secretos.
Tormenta silenciosa: Has abierto la ventana sin hacer ruido (durante la fuga de Conrad).
Vamo a calmarno: Has calmado a Junior.
El hombretón del campus: Tienes que desbloquear el rasgo Agresividad de Alex ❸.
¿Qué hay en un nombre? Has desvelado el nombre real del barco fantasma.
Correrás, correrás, pero no me pillarás: Conrad ha escapado en la lancha motora.
Hasta que el Oro Manchú os separe: Julia ha aceptado la proposición de Alex.
Considera todas las posibilidades: Has tomado todas las decisiones con la cabeza.
Haz caso a tu instinto: A lo largo del juego, todas las decisiones las has tomado con el corazón.
Tus deseos son órdenes: Necesitas haber desbloqueado el rasgo Humor de Conrad.
Recuerda quién firma los cheques: Desbloquea el rasgo Ingratitud de Julia.
Cosas de hermanos: Desbloquea el rasgo Envidia de Brad.
Sí, mi capitana: Desbloquea el rasgo Arrogancia de Fliss.
Cuando zarpa el amor: Conrad logra ligar con Fliss.


❶


❷


❸